MET O.A. DEVIL MAY CRY • PIKMIN • SONIC 2 • MONKEY ISLAND • AGE OF MYTHOLOGY • ARCANUM

SEPTEMBER 2001 NUMMER 09 JAARGANG 09

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMA ELUX

OUDE PSX
NOG NIET AFGESCHREVEN

MAX PAYNE
PIJN BLIJKT FIJN

SHOOTERS VAN STRAKS
SOLDIER OF FORTUNE 2
DEUS EX (PS2) • UNREAL 2
CASTLE WOLFENSTEIN

MARIO'S AFSCHEID OP DE NINTENDO 64
MARIO PARTY 3 & PAPER MARIO

NIEUWE ZELDA'S EINDELIJK OP GBC
ORACLE OF SEASONS/AGES

MARIO KART
'N KLASSE APART

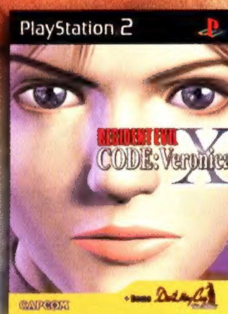
COMMAND & CONQUER RENEGADE

vnu business publications

F 6,50 / BFR 125 / € 2,95

CHEATS VOOR: GRAN TURISMO 3 • F-ZERO • KRAZY RACERS • DUNE
NBA STREET • RAYMAN ADVANCE • TONY HAWK 2 • MARIO ADVANCE

LIFE WITHOUT RESIDENT EVIL.



THE MOST VILE YET.

CAPCOM
capcom-europe.com

PlayStation 2

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

WAAR WAREN DE REDACTIELEDEN DEZE ZOMERVAKANTIE?

DE REDACTIE



JEROEN
HMM, TE GEKKE WHISKY DAAR IN IERLAND *BURP!*. KAN IEMAND MIJ FF OPNIEUW INWERKEN?



ED
ZOALS IEDER JAAR MET MIJN SNIKKEL IN DE FRANSE CHAMPAGNE NATUURLIJK! ZELF BEN IK THUIS GEBLEVEN.



DRE
IK BEN NOG STEEDS NIET HELEMAAL BIJGEKOMEN VAN AL DIE MARGARITA'S EN MAMACITA'S IN MEXICO. OME DRE ZEGT, FF CHILLUH.



BORIS
TOFFE STAD MILAAN! HUH, DAT WAS VOOR EEN PERSTRIP? SHIT, DUS IK MOET NOG OP VAKANTIE!



JURJEN
VAKANTIE? ALLE PU'S VAN 1993 TOT NU BESTUDEREN BEDOEL JE! NIELS, HOE GING MIJN TOELATINGSEXAMEN?



JAN
LEUK HOOR DAT LESBOS, GEEN INTERNETAANSLUITING TE VINDEN EN VEEL TE WEINIG, EUH, BOS TROUWENS!



J.J.
TJA, NA DIE SPLASHDOWN-TRIP VIEL PORTO TOCH WEL EEN BEETJE TEGEN. ZE HADDEN ER NIET EENS SEA-DOO'S!



SKATE
NA DAT ONGELUK MET MIJN WASMACHINE IS M'N HAAR NOOIT MEER GOED GEKOMEN. IK BLIJF BINNEN.



SARA
ZON, STRAND, BEACHBOYS EN COCKTAILS, HMMM, MET TOM CRUISE OP DVD HEB IK GEEN VAKANTIE NODIG.

zomer stress

Ik zal het maar gelijk eerlijk toegeven, we hadden het zwaar tijdens dit nummer. Alsof het afscheid van Mark alleen al niet erg genoeg was, besloot Ed namelijk ook nog eens lekker op vakantie te gaan. Of, om met zijn woorden te spreken, met zijn snikkel in de champagne te gaan liggen. Nou probeer je alles natuurlijk zo te plannen dat je achteraf kunt zeggen "oh, was je weg dan?", maar onze verstijfde vingers en rode oogleden hadden ons dan op zeker verraden. Jeroen begon tijdens de deadline zelfs Saturdaynight te neuriën en dat is heus niet leuk als je in een gebouw van elf verdiepingen werkt.
Maar goed, de vakantieperiode loopt zo'n beetje op z'n einde en dat is om een nog andere reden helemaal niet zo vervelend. Tijdens deze warme dagen worden namelijk vaak maar mondjesmaat nieuwe games gereleased, waarschijnlijk uit angst dat iedereen zijn centen al aan laue vakanties heeft uitgegeven. Dat weerhield ons er echter niet van weer een super vet nummer voor je in elkaar te draaien. Fans van 3D-shooters zullen waarschijnlijk al kwijlend naar de inhoud gekeken hebben, want ditmaal mochten wij onze kritische blik over maarliefst zeven shooters laten gaan. Niet enkel voor de PC, maar ook voor de PlayStation 2 en de Dreamcast! Daarnaast lees je hoe onze ouwe vertrouwde loodgieter de Nintendo 64 een waardig afscheid geeft en krijg je antwoord op de vraag of je je ouwe PlayStation nou wel of niet kunt begraven. Damn, we're good!

NIELS





COVERVIEW



Command & Conquer: Renegade zal bij menig gamer een plaats boven aan het verlanglijstje innemen. Hoe zou het zijn om nu vanuit first person in het C&C universum te kunnen battelen? En lukt het Westwood haar strategy-roots los te laten? Je leest het op pagina 18 en verder.

SPECIAL REPORTS



Als je nog steeds jouw baan niet gevonden hebt, denk dan eens aan gamesjournalist. Jan kreeg ditmaal een lesje voetbal van Giovanni Trappattoni en checkte naast FIFA 2002 ook even de hele EA sports line-up. J.J. wist dit echter nog te toppen door met Splashdown op een jetski trip te gaan. Lastige keuze, niet?

FEATURE



Van de belofte van Sony en vele third party developers de PSX te blijven steunen lijkt weinig terecht te komen. Kun je je oude bak nou bij het grof vuil zetten of komen er wel degelijk nog toppers aan? We vroegen de grote publishers of de PSX nou dood was of niet en trokken onze conclusie.

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 9 2001 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



P24 Return to Castle Wolfenstein

We hebben lang moeten wachten, maar binnenkort keren we eindelijk terug naar Castle Wolfenstein. De moeder aller first-person shooters staat op het punt een mooi kindje te baren en Jan staat klaar om te vangen!



P26 Rayman M

Boris reisde speciaal af naar Milaan om deze nieuwe telg te checken. Hij vroeg zich terecht af of het ledemaatloze mannetje wat nieuws kon brengen, maar toen hij erachter kwam dat de M voor Multiplayer stond werd het lachen geblazen.



P32 Unreal 2

We zullen nog even geduld moeten hebben, maar dan heb je ook wat. Unreal 2 wist tijdens de E3 al menig gamesjourno stil te krijgen en als je Jan naar de mooiste 35 minuten van zijn leven vraagt zal Unreal 2 de boventoon voeren.



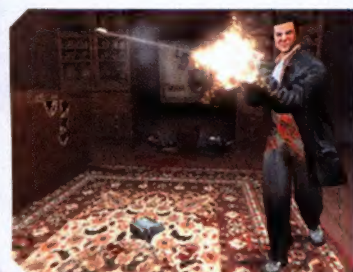
P36 Soldier of Fortune 2

Het lijkt niet op te kunnen met de first-person shooters. De bloederigste daarvan ooit verschenen krijgt nu gelukkig een vervolg. Kruip in de huid van John Mullins en leer hoe je nu nog preciezer kunt penetreren!



P47 Mario Kart Super Circuit

Oude SNES-tijden herleven bij het zien van deze game. Natuurlijk zijn er genoeg vernieuwingen aan de oude versie toegevoegd om Mario Kart GBA-waardig te maken. Waardig? Dit is een van de beste GBA-titels van dit moment!



P48 Max Payne

Nagenoeg gelijk met de release kwam deze topper dan eindelijk op de redactie aan. Niemand, maar dan ook niemand mocht deze game in een vroeger stadium reviewen. Dat neemt niet weg dat er eentje de eerste is. Let's go Matrix-style!



P52 Paper Mario

De GameCube mag staan te trappelen om zijn intrede te doen, reden om je oude Nintendo 64 in de kast te gooien is dat zeker (nog) niet. Mario houdt niet alleen nog een laatste party, maar bezorgt de N64 ook een waardig afscheid.



POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

BALLETJE MEPPEN

Ik vind de nieuwe stijl van jullie blad echt cool, maar ik heb een vraagje. Waarom hebben jullie nooit previews van honkbalspellen en waarom kan je deze bijna nergens in Nederland kopen? Ik wil gelijk ook nog even vragen welke console ik het beste kan kopen.
Mark de Kloet | Rotterdam

Wat is er nou leuk aan een bal slaan met een stuk hout? Maar goed, het antwoord op jouw belangrijkste vraag kunnen we (nogmaals) niet zomaar geven. Het ligt aan de genres die je leuk vindt en daarnaast zullen we nog even tot maart 2002 moeten wachten...

HARDEWARE BOM

Yo luitjes! Ik wou ff kwijt het nieuwe gedeelte, hardware, is helemaal de bomb, blijven we tenminste weer up to date met de laatste ontwikkelingen in hardware! Kunnen er niet meer bladzijden aan worden besteed? Scheelt weer een apart hardware-magazine kopen!
Jim van Elswijk | Bleiswijk

Ja, Niels is ook heel blij met de hardware pagina. Kan hij lekker gratis stuurtjes mee ne..., ehm testen. Helaas komt er zomers nooit zoveel uit.

GEEN TAKKE-HERRIE?

Hey yo toffe redactie, in PU 7 staat dat Blink 182 puberale takkeherrie is. Daar ben ik het NIET mee eens, het is juist verschrikkelijk toffe muziek!! Got it?
Gerwin | internet

Je hebt gelijk het is gewoon takke-herrie.

DEALTJE

Ik heb een dealtje voor jullie, als jullie mij zeggen waar ik het PC spel Everquest kan kopen geef ik jullie een cheat voor het N64 spel Perfect Dark waarmee je binnen twee minuten vier sterren kan halen. Nou is dat een deal of niet!
Jasper Leeflang | Avenhorn

In de winkel en kom nou maar op met die cheat.

COMPUTER IDEE NERD

We weten allemaal dat we als trouwe PU abonnees de Computer Idee en co moeten afzeiken, maar wat nu?! Waren we in een boekenwinkel om de Computer Idee onder te kladden, keken we bij het colofon en staat die maffe Meijroos erin! Wat betekent dit? Zit de PU opgescheept met een Computer Idee nerd of andersom? Wij zijn diep teleurgesteld dat er een bedrieger in ons midden zit. Nog voor de duidelijkheid: PU rules, Computer Idee sucks, maar Jan? We weten het niet zo!
Nicolaas en Ivo | Internet

Computer Idee? Geen Idee! Wat Jan betreft, hij is nu eenmaal hooked aan het woord computer, dus dat zou best eens kunnen.

GBA GEZEUR

Ik wou toch ff reageren op jullie review van Super Mario Advance. Ik ben zelf een grote Nintendo fan en vind het echt gelul dat jullie SMA een 79 geven. Oké, het is een poort maar wel een verbeterde poort dan he! Volgens mij hebben jullie alleen maar Japanse GBA games gespeeld want die reviews sucken. De sound van SMA is gewoon goed, klaar, lekker deuntje, veel spraak. Wat zeiken jullie nou?
Jullie zeiden ook dat het spel kort was? Als je het uitspeelt krijg je nog die vette Yoshi Challange, eieren verzamelen. Genoeg te doen hoor, geloof mij maar. Voor de rest is jullie blad wel aardig hoor, ik ben echter niet zo'n slijmerd. Nou de Mazzels he!
Jeroen | internet

Eieren verzamelen doen we wel met Pasen. Weet je trouwens wat het woord met de meeste A's is? Paashaasschaamhaarverzamelaar.

CHEATS

De PU is net een rubriek rijker (Second Opinion) en ik vond dit dus wel een goed idee. Toen kwam ik zelf eigenlijk op het idee om een rubriek op te zetten met vragen van mensen over hoe je verder komt in een spel (als je ergens vast zit), en jullie geven dan tips over hoe je verder te gaan. Wat vinden jullie hiervan?
Tombo | Bergen

Ja, ja, nog even en je vraagt ons het spel voor je uit te spelen. Hmm, misschien toch geen slecht idee afterall.

RENEGADE

Ik heb een vraagje voor jullie. Wanneer komt die (veelbelovende) game Renegade nou eigenlijk uit? Of is die al uit? Het enige wat ik er tot nu toe van gezien heb is de preview in jullie blad en een filmpje van de game. Jullie blad is trouwens toppie en hier nog een tip/verzoekje: kan er bij de reviews ook wat duidelijker aangegeven worden wat voor videokaart je (ongeveer) nodig hebt?
Dirk | Internet

Nou Dirk, zoals je kunt zien staat Renegade op de cover en staan er 4 pagina's vette info over de game. Systeemeisen doen we niet aan, want die zijn op het moment dat je ze intikt vaak alweer veranderd.

STRONT AAN DE PAGE

Hier zijn wat vraagies en ik hoop dat julie ze kunnen beantwoorden.
1: Waar halen julie al die games vandaan? Uit Engeland of zo?
2: Wie haalt die games.
3: Komt Quifz of zo er ook nog in.
4: Lezen jullie HTML of werken jullie met stront-page.
Tom Sterk | Internet

Ja, Jeroen op zijn Powerbike, nee, Page Plus.

PLAGIAAT

De brief van de maand in PU 7 was fake. Dank voor alle mailtjes van iedereen en we hebben het als volgt opgelost.
Original Message:
From: David
Subject: brief van de maand kado
Hé beste redactie van de PU, ik ben vorige maand brief van de maand geworden maar heb nog geen kado bon gehad. Hoe komt dat?
David Bosveld
Original Message:
From: Redactie Power Unlimited
Zeg wat dacht je zelf snotneus? Een beetje een brief kopiëren en dan nog zo brutaal zijn om te vragen waar die 100 piek blijft. Ik weet niet of jij de brief geschreven hebt of dat je hem gewoon over hebt geschreven, maar naar die 100 piek kan je fluiten.
Jeroen
Original Message
From: David
Nou oké dan, ik beken maar er komen wel vervolgen op dus let goed op de naam.

Oei, oei, oei, de kleuren staan in onze boxershorts, David. Als je het maar snel en pijnloos doet!

OUDE STIJL

Ik vind het spel Commandos zeer flexxx. Dit zeg ik omdat ik me verheugde op Commandos 2 in het vierde kwartaal van 2000 (volgens jullie release datum). Wat dus valse hoop was. Hij komt nu pas laat in 2001 uit. Ik let wel meer op die release dates van jullie en maak dit wel vaker mee. Eerst was het voor mij nog maar een akkevietje, het werd al snel een misverstand, daarna een probleem en nu is het al een trauma en mijn trauma wordt erger. Ik weet niet hoe het jullie steeds lukt om een verkeerde release date erin te zetten, maar let ff beter op of zet de release er helemaal niet in. Verder zie ik in de gerestylde PU verband met andere bladen, zucht. Jullie zullen dat wel niet vinden, toch zonde. Ze zeggen dat de PU er nu professioneler uitziet, toch maakte de oude style (niet zo profesioneel) het wel zo'n bijzonder blad.
Nick Heuvel | Zaandam

Ja, wij weten dat sommige release dates niet altijd kloppen. Maar ja, wij moeten het ook doen met wat de producers ons voorschotelen, we verzinnen ze heus niet terplekke zelf. En PU-style is Pu-style. Ain't nothing like it!

BRIEF VAN DE MAAND

De schrijver van de brief van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt ***f* 100,-** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

PS2 ONLINE

Hey daar luitjes van de PU alles flex daarzo? Hier wel, maar ik heb ff een vraagie. Ik ben van plan om een PlayStation2 te gaan kopen en nou lees ik net in een blad dat in het najaar de PS2 online gaat. Nou is mijn vraag, wordt het gewoon een soort software zodat ik de PS2 nou al kan kopen of wordt hij helemaal veranderd en moet ik nog wachten met kopen?

Nick I Haarlem

Ja, de PS2 gaat online en bij het modem dat je los zou moeten kopen zal er waarschijnlijk software worden geleverd waardoor je kunt surfen en mailtjes kunt versturen. En nee, de PS2 wordt niet helemaal veranderd, wel heb je straks ook nog de mogelijkheid om een harde schijf te kopen en een beeldscherm.

SAMEN AAN DE TOP

Ik denk dat het gezeik eens afgelopen moet zijn over de consoles wie welke moet kopen. Het ligt aan je eigen smaak. Heb je een klein budget of wil je nog met Zelda en z'n helden spelen koop je de GameCube, heb je geld over en je ligt nu te dromen (net als ik) van Metal Gear Solid 2, GTA 3, Winnig Eleven 5 (ISS Evolution), Final Fantasy X, Gran Turismo 3 en Tony Hawk 3 koop je de PS2. En als je de gok aandurft koop je de Xbox! PU ga zo door met jullie nieuwe look, het is en blijft een beregoed blad!!!

Edwin van der Poel I H-I-Ambacht

Kijk we hebben wel degelijk nadenkende lezers, die niet alleen maar brullen PS2 of GameCube.

MISKOOP

Yoooo! Hoest daar op de redactie? Zeker een zootje of niet? Lees ik de review van Top Gear GT Championship voor de GBA (eerste racegame op de handheld die echt lekker racet), staan er screenshots van GT Advance bij. Ik dus naar de winkel, zie ik beide spellen staan. Ik heb dus eerst GT Advance maar meegenomen, en alles op het introfilmpje na klopte met de review. Dus er vanuit gaande dat ik de verkeerde had gekocht, ging ik meteen dezelfde dag nog terug naar de winkel. Zet ik m'n GBA aan, en warempel het introfilmpje, maar wat een !@#$-spel. Hoezo realistisch en glijden in de bocht? Gewoon precies hetzelfde als Checkered Flag vroeger voor de Lynx. Helemaal geen 3D-feeling, en een klote besturing. Het lijkt er op dat jullie de reviews van twee spellen door elkaar hebben gegooid, en de beste elementen in de PU hebben verwerkt. En denk je dat ik nou weer terug ga om hem te ruilen? Ze zien me daar al aankomen bij de winkel. Daarom had ik nu graag ff die honderd piek, omdat jullie het flink voor me hebben verkloot. Ik kan hier echt kwaad om worden, wat een miskoop.

Klaas Kuipers I Hengelo

Oeps! Er staan inderdaad GT Advance screens bij i.p.v. TGGTC-screens, maar de review klopt wel degelijk.

E3

Hey P.U redactie, ik lees al een hele tijd al jullie blad en het is echt te gek, maaruhh daar mail ik niet voor. Ik had namelijk een vraag over de E3. Jullie zijn er heen geweest voor ons een prachtig stuk lees en kijkvoer te geven, en nu is mijn vraag: is de E3 ook toegankelijk voor particulieren, of moet je per se redactie van een computerblad of spelontwerper zijn? En als er particulieren worden toegelaten, hoeveel kost de entree dan? Ik vraag dit omdat ik zelf later ook de computer console industrie in wil en ik zou wel eens zo'n "evenement" willen meemaken.
Waarom geven jullie geen prijzen weg om bijvoorbeeld eens een dagje rond te kijken op de redactie? Ik denk dat heel veel lezers wel eens willen weten wat jullie zoal uitspoken daar.

Bart Schillings I internet

Helaas is de E3 niet toegankelijk voor particulieren. En wat betreft dat dagje rondkijken op de redactie. Er valt echt niet veel te beleven hier hoor. We zijn echt heel druk aan het werk hier. Wat zeg je Niels, potje Bomberman Tournament?

PS2 STRATEGIELOOS

Ik ben de trotse eigenaar van een PS2. Nee! Wacht ff gooi dit bericht niet meteen weg!!! Ik stuur geen bericht over hoe goed de PS2 is en hoe slecht de andere consoles. Ik heb juist iets te lullen over de PS2. Ook al ben ik een groot fan van de PS2, er is één ding dat me dwars zit. Dat is namelijk het volgende: ik zit met een tekort aan strategy games voor de PS2. Ik wil Nazi's, Orcs, demonen en ander tuig aan gort knallen! Ik wil ze horen schreeuwen om genade!!! Ik wil het zweet op mijn voorhoofd en bloed op het beeldscherm hebben (nee, Quake of Unreal is niks voor mij). Het is misschien geruststellend dat Commandos 2 eraan komt, maar daar hoor ik niks meer van. Die onzekerheid of er nog iets leuks voor strategy fans aankomt. Kunnen jullie me helpen?

Fifan I internet

Heb je al eens gekeken naar Ring of Red of inderdaad Commando's 2 die verschijnt eind van dit jaar. En dan is er ook nog Age of Empires 2.

BRIEF V/D MAAND

PU BEDANKT

Hallo allemaal, ik heb dit blad pas ontdekt en ik koop het vanaf nu zeker elke maand! Ik vind dit echt een cool blad, omdat er supervette games voor alle populaire spelcomputers in staan. Ik heb één opmerking, ik vind dat er wat meer over de N64 in mag komen te staan. Zoals ik al zei, ik lees jullie blad elke maand, maar dan lees ik ook echt alles! Met als gevolg dat ik dat grapje van de GBA dus iets te serieus genomen. Je weet wel, dat je de GBA kon aansluiten op een stuurtje, toetsenbord en muis. Mijn moeder werkt bij een speelgoedwinkel, dus ik vond het wel interessant om dat haar te laten lezen. Ze vond het ook erg interessant en nam het mee naar haar collega's. Vervolgens hebben die collega's deze informatie ook doorgegeven aan de klanten die in een GBA geïnteresseerd waren! Die vonden het zo geweldig dat ze meteen een GBA kochten! Ai!

Annemarie Biemans, Weert

Ik denk dat Nintendo heel blij met ons is.

BIJDEHAND

Hee PU-plastuiten!!!!
Een tijdje terug stond er in de PU een stuk over de GBA. Er stond als tip bij dat als het te donker was dat je dan een aansteker bij het scherm moest houden, en dat stond ook nog stoer ook!!!
Nou mogen jullie achterlijke voetschimmels me eens ff voordoen hoe je de GBA met 2 handen vasthoudt plus die brandende aansteker. Gameboyen jullie soms met een hand of zo?, of hebben jullie er iemand voor ingehuurd om met zo'n aansteker naast de GBA te staan??? Groeten uit het zonnige zuiden.

Tom de Voys I Venlo

Je steekt eerst de aansteker aan en dan plak je het hele geval bovenop je GBA en dan heb je je handen vrij om te kunnen gamen. Maar de echte bikkel gebruikt wel een Zippo en geen neppe supermarkt aansteker.

VRAGENVUUR

Hoi allerbeste mensen van de PU (slijm,slijm,slijm) Ik heb een paar vraagjes.
1: Skate hoe kom je aan die gouden tand?
2: Wat is er nou beter om te kopen een Xbox, PS2 of GameCube?
3: Voor welke voetbalclubs zijn jullie?
4: Hoeveel games testen jullie per jaar?
5: Testen jullie de cheats die binnen komen ook allemaal?
Ik heb nog een paar dingen te zeggen: ten eerste dat jullie blad echt retegaaf is. En dat jullie zo door moeten gaan alleen dat jullie wel wat meer cheats in de PU mogen zetten.

Glenn Brinks I Medemblik

1. Skate heeft een hele aardige tandarts.
2. Koop ze allemaal.
3. Hellas Sport.
4. Ongeveer 400.
5. We proberen het wel.

COMMENTAAR

Yo gasten en dame van de sterk verbeterde PU. Het stoort mij echt vreselijk dat jullie zo enorm negatief over de PS2 zijn. Overal in het blad vind ik commentaar op de PS2. En dan gaat het altijd om hetzelfde, namelijk dat er nog niet veel toptitels zijn, dat de launch zo vreselijk was en de prijs. Die toptitels komen er nu echt aan, kijk maar naar GT3, Formula One 2001 en Onimusha. De launch is inderdaad niet goed te praten en de prijs ligt nu toch op een acceptabel niveau. De Xbox wordt bij de launch ongeveer even duur als de PS2 bij de launch en daar hoor je nu ook nog niemand over. Verder niets dan lof over jullie blad.

Sander Link I Rotterdam

Hup PS2, hup PS2! Ben je nou happy?

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Ion Storm Dallas is dus definitief exit. De definitieve beslissing werd in grootse Daikatana-stijl talloze malen uitgesteld, maar nu is toch de echt de deur van het prachtige glazen flatgebouw van **John Romero** dicht. Boze tongen beweren dat het laatste geld opgegaan is aan de eerste patch voor Anachronox.

■Overigens gaat Ion Storm Austin gewoon door. Warren Spector is daar de baas en hij is momenteel druk bezig met **Deus Ex 2** en **Thief 3**. Gelukkig maar, die klap had Jan niet overleefd.

■EA heeft een honderd koppig orkest ingehuurd voor de 60 minuten durende soundtrack van **Medal of Honour: Allied Assault.** Wie gaat de heren even vertellen dat ze een game aan het maken zijn en niet een cd.

■**Final Fantasy XI** zou best wel eens naar de Xbox kunnen komen. Microsoft en Square zijn namelijk al een jaar met elkaar in het overleg. Een deal is echter nog niet gesloten. Een huwlijk tussen Square en Nintendo is echter ver weg. De love komt namelijk maar van een kant. Waar Square verkikkerd is op het paarse doosje, daar wil Hiroshi Yamauchi, de boss van **Nintendo** niets weten van Square. Volgens hem komen er geen Square games uit op de GBA en NGC. Liefde kan hard zijn.

■Sinds we **EA** hebben gedist over de FIFA- en NBA Live reeks, zijn beide spellen op de schop gegaan en worden we keer op keer uitgenodigd voor fantastische trips. Misschien moeten we de rest dan ook maar eens gaan aanpakken.

■EA komt met een **rugby game**. Lekker multiplay scrummen dus.

■Alles draait tegenwoordig om geld. Omdat de nieuwe 3D look van **Myst 4** te duur en te bewerkelijk was, schijnen de Fransen de ontwikkeling naar Roemenië gestuurd te hebben om daar een ouderwetse 2D en dus goedkopere look te krijgen. Très bon Ubi!

■De prijs van de **Dreamcast** is weer verder gezakt meldt Sega. Welke Dreamcast???

■De ervaren gamers zullen het wel weten, maar nog elke week lachen we er wel een keer om. Trip Hawkins, de man die ons zo blij en gelukkig maakt met de **Army Men** games, was ooit de eigenaar van EA. Hij verkocht de toen nog kleine toko om zich helemaal te kunnen wijden aan zijn levensdoel: Army Men. Een klein inschattingsfoutje naar wij dachten.

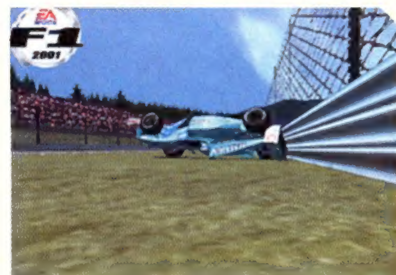
■Schrijft **JJ** een verhaal in de PU dat racegames niét realistisch zijn en dat racecoureurs niet kunnen racen op de computer, zet Jordan coureur **Ricardo Zonta** op de perstrip van F1 2001 in Monza een verbijsterende 1.11 neer op de Nurnburgring. Zelfs de programmeurs van de game konden daar niet aan tippen.

■ COMMENTAAR: PS2 GAMES TE KORT?

De PS2 kan ons nog steeds niet helemaal bekoren. Hebben ze de grafisch problemen eindelijk een beetje weggepoetst, blijken de toppers (op GT 3 na) opeens weer aan de korte kant. Want een game van dik 140 piek binnen 1 uur (The Bouncer), 5 uur (Zone of the Enders), 5 uur (Shadows of Memories) en 8 uur (Onimusha) uitspelen, dat kan en mag natuurlijk niet. Zelfs de prachtige demo (Metal Gear Solid 2) die aan Z.O.E. werd toegevoegd, kan daar in onze ogen niets aan veranderen.
Wantrouwig als we zijn, vermoeden we hier onmiddellijk een verband. Zou het programmeren voor de PS2 nog steeds dermate lastig zijn dat men alleen strakke graphics kan produceren als de game niet te lang wordt? Of willen de publishers zo graag een paar grafisch goed ogende games op de markt brengen, dat ze de developers dwingen de game flink in te korten. Helemaal achterlijk zijn we niet. De developer van The Bouncer meldde op het internet onder druk te zijn gezet door Square en Columbia Tristar om de game snel af te maken. En dat heeft tot gevolg gehad dat vele coole features geschrapt werden en de lengte van het spel drastisch ingekort is.
Als de bovengenoemde te korte games nou slecht verkochten, dan had het probleem zichzelf opgelost, maar titels als ZOE en The Bouncer doen het goed. Waarom accepteren PS2 bezitters deze korte games dan? Logisch, ze kunnen geen kant op. Als je een nieuwe console koopt, wil je er meteen mee spelen ook. Wat dat betreft komt GT3 als een verlossing. Dit spel is de eerste PS2 game die én grafisch goed is én garant staat voor vele maanden gameplay. Laten we voor ons en Sony hopen dat dit het begin van betere tijden is. Want heel, heel veel gamers hebben hun next gen keuze nog niet definitief gemaakt.

■ FORMULE 1 FEEST / PC / PS2

Het worden de komende maanden vette tijden voor de F1 fans. Allereerst is daar de add-on pack van GP 3. Die ligt als je dit leest al in de winkels. Oppermierenneuker Geoff Crammond zorgde ervoor dat we de game niet op tijd konden reviewen, bang als hij is om een foutje te maken. Bij hem zien we dat gedrag echter graag door de vingers. De GP-serie stelde ons immers nog nimmer teleur. De GP 3 add-on pack brengt je, ondanks het feit dat je er het origineel van GP3 voor moet bezitten, een geheel nieuw spel. Zo is er de 2000 licentie (GP 3 was 1998) en dus de nieuwe auto's en circuits, een nieuwe Quick Lap mode, betere graphics, slimmere AI en eindelijk een multiplayer-mode via LAN.
In september lanceert EA F1 2001. Ze zijn niet meer de eerste met deze 2001 licentie, die kaapten Sony en Psygnosis onlangs voor hun neus weg, maar de PC en PS2 versie zien er nu al goed uit. En wij kunnen het weten, want JJ mocht de spellen onlangs testen op het circuit van Monza. We willen niet te veel verklappen maar JJ had een wereldtijd, en heus niet alleen omdat hij met Miss Jordan op de foto mocht, Schumi met 300 km per uur de verkeerde afslag nam en hij een heuse Arrows jas mee naar huis mocht nemen. Nee, hij genoot ook van de game en dan met name van de PS2-versie waarmee hij in no time op Monza een rondetijd neer zette. De coureurs buiten kwamen daar niet eens bij in de buurt.



■ MARIO JARIG / NGC

Dit jaar viert Mario alweer zijn 20e verjaardag. De loodgieter met overgewicht verscheen voor het eerst in 1981 in het arcade spel Donkey Kong. Sindsdien is hij uitgegroeid tot dé mascotte van Nintendo. Een vrachtwagen vol nieuwe games lijkt deze status te bevestigen. Op de stervende N64 doet hij het nog met de Mario Party 3 en de RPG Paper Mario. Dan is het over en sluiten en verhuist hij naar de NGC en GBA. Zoals we al eerder meldden komen er vervolgen op Super Mario Advance en wel conversies van Super Mario Bros. 3 en Super Mario World. Erg leuk natuurlijk, maar waarom niet in een keer Super Mario All-Stars op de GBA pleuren? 14 september volgt dan Mario Kart: Super Circuit.
Op de GameCube gaat de dikkere broer van Luigi helemaal uit zijn dak, al wordt er zoals gebruikelijk erg mysterieus over gedaan. Voorlopig weten we dat Miyamoto werkt aan een nieuwe 3D Mario platformer (mogelijke titel Mario Sunshine), Mario op de Cube doorgaat met feesten in Mario Party 4 (vier party's in drie jaar is volgens ons wel iets te veel van het goede) en dat de karts ook op de NGC van stal gehaald gaan worden, hopelijk met GBA link mogelijkheden. Daarnaast is er de vreemde titel Marionette. We vermoeden dat hier gaat om een soort dansachtig spel waarbij Nintendo figuren als marionette's fungeren. Of zou het om een omgebouwde Mario gaan? Alsof dit niet genoeg is, laat Mario zich 99 keer klonen voor het puzzelspelletje 100 Mario's, en komt hij ook nog eens voorbij in Super Smash Bros: Melee.

■ AGE OF EMPIRES TOERNOOI / PC

Ja, het lijkt wel de maand van de toernooitjes te worden. Microsoft heeft namelijk ook een toetrnooi voor alle hongerige RTS fans. De game die wordt gespeeld is Age of Empires II - The Conquerers Expansion. En het leuke van dit toernooi is dat Microsoft de winnaar mee neemt naar de finale in Seattle. De winnaar van dit toernooi zal in één klap 50.000 dollar rijker zijn. Inschrijven kan tot 7 september op www.gamepoint.net

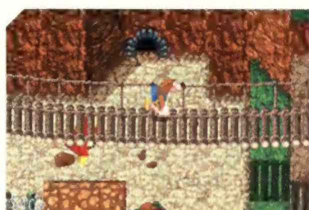


NGC LAUNCH GAMES ONDER DRUK / NGC

De Japanse launch van de Gamecube is nabij (14 september) en de launchitels zijn bekend. Nintendo's twee eigen titels zijn Wave Race: Blue Storm en Luigi's Mansion. Ook Sega heeft een game klaar liggen, te weten Monkey Ball. Deze games zullen ongetwijfeld een hoop fun opleveren, maar het is nog maar de vraag of ze de strijd aan kunnen met Final Fantasy X. Nintendo's grootste titel voor dit jaar, Super Smash Brothers: Melee, kent eveneens zware concurrentie, MGS2 kan dan elk moment uitkomen. Misschien had Nintendo toch ietsje eerder aan zijn echt grote titels moeten beginnen. Nu dreigen ze iets weg te zakken. Aan de andere kant, een console verkoopt de eerste paar maanden toch altijd goed omdat de trouwe fans hem sowieso kopen. De periode een half jaar na de launch is vaak belangrijker voor het uiteindelijke succes. En dan komen geheid een paar krakers.

RARE OP GBA TOUR

Rare heeft tot nu toe nooit veel aandacht aan de GBC besteed. Bij de GBA belooft dit echter anders te worden. Momenteel zijn er al vier games in de maak. Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge is het





vervolg op de N64 Banjo's, door velen gezien als twee van de beste 3D platformers. De GBA versie gaat een isometrische view krijgen, waardoor de 3D gameplay behouden blijft.
In Sabre Wulf speel je Sabre Man, een oude avonturier die in de jungle op zoek gaat naar schatten die gestolen zijn door de kwaadaardige Sabre Wulf. Zodra je een deel van de schatten vindt, begint de wolf achter je aan te rennen en moet je zo snel mogelijk terug naar je tent. Tijdens het terug rennen kun je items gebruiken en vallen plaatsen om de wolf af te remmen.





Dit spel gebruikt een mix van 2D (de levels) en isometrie (de town).
Donkey Kong Coconut Crackers is een tetris-achtig puzzel spelletje met een aanzicht van bovenaf. Het schijnt verslavend te zijn. We'll see!





Diddy Kong Pilot verwerkt het vliegelement uit Diddy Kong Racing tot een heel nieuw spel.
Naast de standaard races heeft elke character ook nog een Story mode en kent het spel een paar dope multiplayer modes zoals battles.
Tenslotte ondersteund de game de tilt technology. Dit houdt in dat je een vliegtuig ook kunt besturen door de GBA zelf te bewegen. Dus als je graag voor joker wilt staan, dan zit je met deze game goed.

FORUM-QUOTES

Voor diegene die het nog niet wisten, op het Powerweb (www.powerweb.nl) bevindt zich een van de drukst bezochte Nederlandstalige gamesforums.
Elke dag ouwehoeren hier gamers over games en andere shit. Je kunt er in de sectie 'Vragen aan de Redactie' zelfs redactieleden tegenkomen.
Omdat site en blad onlosmakelijk aan elkaar verbonden zijn, plaatsen we elke maand de tien meest opmerkelijke uitspraken uit dat forum.
Met dank aan Kiwi!

The_bizkit: mijn moeder, mijn vader, mijn zus en ik hebben allemaal een GBA (we zijn nogal verslaafd)
Ilyc2000: Nintendo GameCube!!! The ONLY way of Console Life.
Linkin_bitch: NGC? National Geographic Channel? PS2? Pokemon-Sokken in de 2e uitverkoop? Dreamcast...1 of ander slaapmiddel?? Sorry jongens, ik loop wat achter.
Zoey (over een racestuurtje): ik heb hem nu 10 keer late pleure ofzo en hij doet het nog!
Stefender: Waarom wordt het nieuws maar soms ge-update, sturen jullie nooit een nieuwsbrief, en wordt de pagina waar je je kunt aanmelden voor de nieuwsbrief niet gevonden? En als je op de cover van de PU klikt, krijg je het stukje tekst van de VORIGE pu!!! Maar geen kwaad woord over het forum.
John64: echt balen, net nu de goede games komen is mijn PS2 stuk. <Reactie daarop> Piggie: Tja, en daar betaal je dan een hoop geld voor. Mijn N64 doet het al ruim 4 jaar prima.
Kazuya3000: PlayStation 1 is dood sinds 24 november. Noem PSone maar Playmobiel! Je ziet allemaal blokjes...
G0han: eindelijk heb ik 'm uit, A-muntjes, Yoshi's challenge, alles! En wat krijg ik ervoor? Er staat alleen "Perfect"! ik dacht nu krijg ik een nieuw level of optie, nope helemaal niks!
Ilyc2000: ik heb Tony Hawk en vind er geen bal aan.
Supadupafly: B&W is een reteslecht spel!

NEWSFLASH

■Er komt definitief geen **MGS2** op de NGC. Hideo Kojima, de grote man achter de Metal Gear games, vindt Nintendo een console voor kinderen en zei het belachelijk te vinden als MGS2 op een Nintendo console zou verschijnen. Heeft ie zeker nooit Perfect Dark gezien!

■Sega is van plan in al hun opkomende **GBA games** multiplayer opties te proppen. Yep, inclusief Sonic Advance, waar overigens ook een vervolg op gaat komen.

■Na Super Street Fighter 2 Turbo Revival heeft Capcom nog een **GBA Street Fighter** (surprise!) in de planning liggen. Street Fighter Alpha 3 wordt door Crawfish (ook verantwoordelijk voor de GBC SF) gepoort. Deze titels worden samen met Capcom's andere GBA games (Mega Man 1 & 2, Breath of Fire 1 & 2 en Final Fight One) door Ubi Soft uitgegeven.

■Toch nog een nieuw spel voor de NGC: **Animal Leader** (verwar het niet met Animal Forest). Je begint als klein diertje, maar door andere dieren op te eten kun je jezelf steeds verder evolueren om uiteindelijk de "Animal Leader" te worden.

■Vind je de **paarse GameCube** niet echt mooi? Je hebt geluk, er komen meerdere kleuren uit bij de launch. Welke, dat weten we nog niet.

■Arithmetic Studios komt met een nieuwe game genaamd **W.A.T.E.R.** Het is een strategisch first-person action titel die verschijnt op de PC en Xbox. Arithmetic is geen onbekende in de bizz. Baas Robert Holm komt van Digital Anvil en werkte daar aan onder meer **The Sims**. Voor meer info check www.bloodrunsdeep.com/

■Als je helemaal maf bent van **Lara Croft**, boek dan alvast een reisje naar Cincinnati Ohio in 2002. Paramount Parks zal daar een adventure ride in Tombraiderstijl gaan bouwen.

■SNK, de makers van de **Neo Geo Pocket**, hebben het nu echt opgegeven. Ze laten een van hun bekendste games, King of Fighters, naar de GBA poorten.

■Verschillende developers, waaronder EA, hebben geklaagd over **GameCube's kleine** 0,5 MB **memory card**. Hierdoor zou sommige data niet gesaved kunnen worden.

■Heerlijk! De accessoires van de NGC worden **goedkoper**. Een controller voor $20 en een memory card voor $10. Vermenigvuldig de bedragen maal drie en je zit rond de prijs in guldens.

■**Nintendo** is eindelijk begonnen met het adverteren voor de GameCube, in Japan dan. Bezoekers van Pokemon The Movie deel 35 kregen game footage van SSBM te zien. Ik weet niet of we daar een hele film met die poppetjes voor uit willen zitten. Maar goed, voor wat, hoort wat.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■JJ overweegt een **schadeclaim** in te dienen tegen Nintendo. Een vakje in zijn E3 Nintendo tas scheurde in Milaan open met als gevolg dat zijn nieuwe digitale fotocamera van een kleine 3000 piek in stukjes donderde.

■**Final Fantasy X** is onlangs in Japan uitgekomen. Geheel in Japanse traditie gingen de winkels al om 06:30 open. De Japanse versie bevat naast de game ook een trailer van Final Fantasy XI, de eerste volledige online RPG op de console. Het filmpje kun je **downloaden** van http://ruliweb.com/data/rulinews/read.php?num=4485 Schrik niet, het is een Japanse site, maar je hoeft geen taalwonder te zijn om te zien waar je moet klikken.

■**Jan** en het buitenland, dat gaat altijd mis. Nu ging hij weer 10 dagen op vakantie naar Griekenland, zonder zijn teksten door te mailen. Mocht de **PU** dus te laat zijn, je weet wie je moet bellen.

■Overigens werd onze RTS-fanaat ook nog eens opgeschrikt door een **aardbeving** op een naburig eiland. Gelukkig had Jan zijn Pentium 19 inch flatpannel screen plat gelegd in de tent.

■De goede verkoop van Final Fantasy X kwam net op tijd voor Square. **Fuck ups** als The Bouncer en de peperdure film Final Fantasy: The Spirits Within had de bodem van de schatkist aardig in zicht gebracht. Hadden ze samen met **John Romero** een uitkering kunnen aanvragen.

■Alle klachten over dat we onze site niet **updaten** zijn kul. We daten wel degelijk up, alleen heel langzaam.

■Altijd leuk zo'n prijsvraag met als prijs **E3 goodies bags**. Vooral als blijkt dat de diverse redactieleden de tassen mee naar huis blijken te hebben genomen. Dus mocht je een portemonnee of een paspoort in je gewonnen tas vinden, dan is die van ons.

■Is altijd leuk **perstripjes** naar Frankrijk en Italië, maar je moet iedere keer weer met je lamme hoofd oppassen dat je 's nachts niet in het bidet schijt in plaats van de WC.

■Worden jullie ook zo **droevig** van die Dreamcast bakken in de winkels met twee a drie games erin?

■Allemaal leuk en aardig die FIFA-reportage van Jan in Frankijk, maar het was de bedoeling dat Jan der **Lothar Mattheus** voor zijn flikker zou schoppen en niet andersom. Je blijft je verbazen in mensen.

■**Ex PU-baas Mark** stapt dus over naar Internet Idee. Die baan kreeg hij omdat de directie zeer tevreden was over de kwaliteit en de nieuwswaarde van het Powerweb. Internet Idee gaat dan ook net zo vaak verschijnen als het nieuws op het Powerweb verfrist wordt: 1 keer per maand.

■ UBI STEUNT DE PSONE (NOG EVEN) / PSX

Op het allerlaatste moment kregen we Ubi nog een paar toekomstige PSone games toegeschoven. Info was er helaas nog niet, maar momenteel zijn we al blij met elk goed PSone spel. Komen ze:

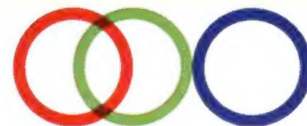
- Largo Winch
- Western
- Bear In The Big Blue House
- Scooter Racin'
- ET: The Extraterrestral
- ET: Planet Emergencies

■ G.O.D. EXIT?

Mogelijk hebben we op de E3 voor de laatste keer kunnen genieten van de G.O.D. stand met hun kortgerokte dames en het lauw bier. Take 2 Interactive heeft namelijk flink gesnoeid in haar betalingen aan G.O.D. En dat doet pijn aangezien de groep 'onafhankelijke' developers voor een groot deel afhankelijk zijn van dat geld. Niet bepaald rustgevend is verder het bericht dat de stichter van G.O.D., Mike Wilson, volgens ingewijden probeert de groep te verlaten. Mike had op deze speculaties een kort maar krachtig antwoord: "niet waar!". Helemaal onverwachts komt al deze rampspoed niet. Echt grote successen heeft G.O.D. de laatste tijd niet meer gekend en de enige kassakraker in hun bezit, Max Payne, werd keer op keer uitgesteld. Het is daarom extra pijnlijk dat Max Payne nu juist één van de laatste stuiptrekkingen van de G.O.D. zal zijn. Laten we hopen dat iedereen er naast zit, want je kunt zeggen wat je wilt van deze dudes, ze kwamen wel altijd met zeer originele games.

■ WORLD CYBER GAMES / PC

In 2000 organiseerde Korea de World Cyber Challenge. De prijzenpot bedroeg dat jaar 250.000 dollar en het evenement kreeg veel aandacht in de media. Dit jaar wordt het eerste officiële World Cyber Games (WCG) gehouden. De prijzenpot van het toernooi bedraagt zo'n slordige 300.000 dollar. 30 landen sturen hun beste gamers naar de finale om mee te dingen voor die felbegeerde prijs.
De games die worden gespeeld tijdens het toernooi zijn:
Age of Empires II - The Conquerors Expansion
Half - Life Counterstrike
FIFA 2001
Starcraft - Broodwar
Unreal Tournament
Quake III - Arena
Ja, denk je nu maar hoe doe ik als PU lezer mee aan dit evenement? Net als in de rest van de wereld organiseert Nederland ook de voorrondes waarin wordt uitgemaakt wie er naar de finale in Seoul Korea gaat. Aanmelden doe je op www.worldcybergames.nl/. Hier lees je meteen de regels van het toernooi. De voorrondes vinden plaats in je eigen huiskamer. Ja je leest het goed, vanuit je eigen luie stoel en je eigen vertrouwde computer speel je de voorrondes. De 64 beste gamers gaan door naar de Benelux finale, voor Counterstrike is dat echter anders, daar gaan de eerste 8 teams van 5 spelers door naar de finale.
Die finale vindt plaats op 27 en 28 oktober en zal overigens wel op een locatie gehouden worden. In die finale strijden 360 gamers tegen elkaar om uit te maken welke 3 beste gamers door gaan naar de finale in Seoul.



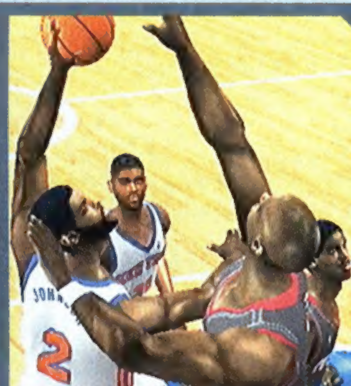
■ FIFTH ELEMENT RACER / MULTI

Ben je het helemaal zat om altijd maar weer op een vaste ondergrond te moeten racen, dan zou NY Race wat voor jou kunnen zijn.
In deze spacy racer scheur je door het luchtruim van het New York 2215 zoals je dat kent uit de film The Fifth Element. Developer Kalisto heeft ons plechtig beloofd dat je bij het racen van zowel de X- als de Y-as gebruik kunt maken. En dat betekent dat je alle kanten op kunt gaan. De game kan op twee manieren de mist ingaan. Ten eerste zullen de artists flink aan de gang moeten om de oogverblindende omgeving van NY in het spel te verwerken. We zeggen dit niet zo maar, want de actiongame The Fifth Element werd daardoor mede flink verneukt. Verder zal er een verhaallijn in het spel moeten zitten. Want een beetje vrij rondscheuren, gaat al snel vervelen. Op dat terrein valt er echter al goed nieuws te melden. Enkele scenarioschrijvers van de film werken namelijk aan de game mee. En die zouden niet ingehuurd worden als het er alleen maar ging om als eerste aan de finish te komen. Dat kan de oma van Ed ook verzinnen en die is veel goedkoper. NY Racer komt in november uit op de PC, PS2 en, vreemd genoeg, de GBC.

■ NBA LIVE 2002 / PS2

De 2001 verste van NBA Live versie was een ongehoord drama, maar EA belooft ons beterschap. Net als de FIFA serie lijken ze eindelijk geluisterd te hebben naar wat de gamers ervan vinden en wordt het hele zwikje radicaal omgegooid. Er komen nieuwe controls, nieuwe features, meer dunks en betere animatie voor een geloofwaardiger gameplay. Dat alles bij elkaar moet gaan leiden tot een versie die nu eens echt lekker speelbaar is. Gaan we echter af op de screens dan hebben we toch iets van, 'ja, het lijkt ons net 2001'. Afwachten dus maar.





RED CARD SOCCER

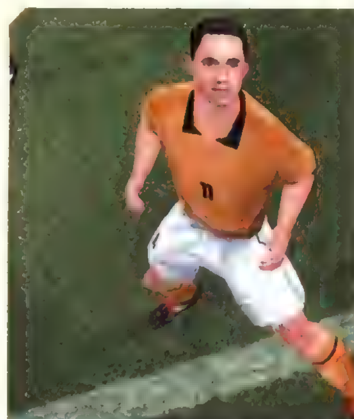
Voor de voetbal fans die altijd al zin hadden in een echt hard potje voetbal en voor iedereen die houdt van harde tackles en grove overtredingen, is er Red Card Soccer. Midway heeft voor dit spel enkele licenties weten te bemachtigen, dus al tackelend wraak nemen op bepaalde spelers van de tegenpartij behoort tot de mogelijkheden. Het spel is op koers voor een 2002 release op alle next-gen consoles.

THIS IS FOOTBAL 2002

In Engeland hadden we al wat grof materiaal kunnen zien van deze game. Maar check de volgende screens eens. Let er wel op dat je ff een teiltje neerzet zodat je niet de hele PU onder kwijlt.







TWEE HELDEN IN DEUS EX 2 / MULTI

We hebben weer wat feitjes en weetjes rond Deus Ex 2 verzameld:
Het is inmiddels duidelijk dat Deus Ex 2 eerst op PC en dan op Xbox en eventueel op PS 2 uit zal komen.
Wellicht daarom dat je in Deus Ex 2 en twee verschillende karakters kunt spelen, zowel de mannelijke versie als JC Denton en een vrouwelijke hoofdrol. Een duidelijke hint naar console waarbij het 'kies het mannetje of vrouwtje' principe schijnbaar erg populair is.
Naast oude bekenden doet ook een nieuwe, religieuze groep zijn intrede onder de naam The Brotherhood.
Net als Thief III gaat Deus Ex 2 voor de nieuwe Unreal technologie waardoor in ieder geval 2048 x 2048 texture compressie, curved surfaces, enorme binnen- en buitenlocaties en duizenden polygonen een fluitje van een cent moet worden.
De verschillende paden en manieren van spelen, waardoor het origineel zo opviel, zal gehandhaafd blijven en zelfs subtieler worden uitgebouwd.
De game moet herfst 2002 het licht zien

SONY GEEFT GAMERS DE SCHULD SLECHTE VERKOOP PS2 / PS2

Dergelijke bullshit zijn we nog niet vaak tegengekomen.
Onlangs reageerde Sony boos op het persbericht van Nintendo, waarin ze melden dat de GBA de snelst verkopende console ooit was. Sony bestreedt dit en meenden dat haar PS2 de GBA alle hoeken van de kamer liet zien. Nu prima, een beetje bluffen en braggen kunnen we bij de PU wel waarderen. Daar zijn we zelf ook niet vies van. Sony beweerde vervolgens in haar officiële statement dat ze nog veel meer PS2's had kunnen verkopen.
Ook dat geloven we wel.
Heel veel gamers wilden het apparaat hebben op de releasedag maar lieten zich afschrikken door de matige voorraad (en hoge prijs). Tenminste dat is zoals wij het zien. Sony denkt daar anders over. Hou je vast: "in werkelijkheid verkocht de PlayStation 2 drie keer beter dan de GBA op de launchdag. En we hadden er nog veel meer kunnen verkopen als we de immense vraag naar PS2's goed hadden ingeschat." Ja, zo lusten we er nog wel een paar.
Was er niet een capaciteitsprobleem met de fabricage van de nieuwe console?

LARA IN HAAR HEMPIE GEZET

De film Lara Croft: Tomb Raider wordt massaal afgekraakt door de Nederlandse filmkenners. Daar kon zelfs de Cup DD van mevrouw Angelina Jolie niets aan veranderen. Volkskrant: 'Lara Croft: Tombraider is even saai als iemand anders een computerspel zien spelen.' Algemeen Dagblad: 'Er valt veel te weinig te (glim)lachen in deze film.' GPD (de regionale kranten): 'Tomb Raider lijdt aan dezelfde tekortkomingen als de eerdere pogingen: een benepen verhaal, lachwekkende dialogen en bordkartonnen personages.' De kop van de Hollywood Reporter sloeg alles: "there's more tension in Angelina Jolie's T-shirts than in the movie."
Ook de Final Fantasy movie doet het niet overweldigend goed. In de States slaagde de film er niet in bij de blockbusters van de maand juli te geraken. En dat is vaak geen goed voorteken voor de Europese markt. Overigens heeft het matige bezoekersaantal weinig te maken met de kwaliteit van de FF movie. De film is briljant, maar kennelijk heeft de gamer er geen enkele behoefte aan om zijn favoriete game op het witte doek te zien verschijnen. Tot nu toe is er nog maar één gamefilm een kaskraker gebleken en dat was Mortal Kombat in 1995 met Christopher Lambert. Alle ander films gingen hard onderuit. Bijv. Mario Bros met Bob Hoskins en Dennis Hopper, Double Dragon, Streetfighter, Wing Commander werden dikke flops.
In plaats dat ze van al die uitglijders leren, gaat de filmwereld vrolijk door met het maken van nieuwe gamefilms. Een Crazy Taxi, Resident Evil, Doom en Duke Nukem film zijn in de maak.
Hoezo bord voor de kop?

NEWSFLASH

■Onze online collega's bij **Gamesen.nl** maakten op E3 een interessante ontdekking. Ze troffen posters aan met Donald en Mickey in sport kleding. Onderaan de posters werd vermeld dat er een Disney sport serie naar de GameCube zou komen, de developer is nog onbekend. EA, Capcom en zelfs Disney zelf zeggen van niets te weten..... Stay Tuned.

■Meer details over Konami's **ZOE op de GBA**. De game wordt een action rpg met de titel Zone of the Enders 2173 Testament en komt dit jaar nog uit.

■Japanners kunnen **Mario Kart: Super Circuit** online spelen, via een adapter en een mobiele telefoon. Nee, wij zijn niet jaloers.

■Er is al een tijdje niets vernomen over de RPG die **Nintendo en Sega samen** zouden maken. Nieuwe uitspraken lijken er op te wijzen dat het spel helemaal niet bestaat. We wachten geduldig af tot Spaceworld. En anders zijn we flink in het spreekwoordelijke ootje genomen.

■Wel schijnt Sega Nintendo te helpen bij het opzetten van een online netwerk en zullen er op **Spaceworld** wat meer Sega Gamecube games onthuld worden.

■Shiney Entertainment dreigt de deadline niet te halen met **The Matrix 2** op de PS2 en Xbox en dus komt de game waarschijnlijk niet tegelijkertijd met de film uit

■Nog een **uitglijder**. Lucas Arts gaat Star Wars: Battlegrounds niet op Kerstmis in de winkels krijgen.

■**Sega's Crazi Taxi** wordt een film. Nee, dit is geen grap. Anders had het wel in de Powerspy sectie gestaan.

■Het gaat nog steeds niet goed met de **gamessites**. Gamespot Duitsland is kapot, Gamespot.com staat te wankelen. IGN houdt het daarentegen nog steeds vol.

■**Medal of Honour: Allied Assault** is, en je voelt hem al aankomen, uitgesteld. Dit jaar komt de game absoluut niet meer uit.

■Ook **Anno 1503** gaat het volgens EA niet halen voor de winter. Zucht...

■**GT 3** breekt alle records. In Amerika gingen er binnen no time 1 miljoen exemplaren over de toonbank. Ook het aantal verkochte PS2's steeg scherp. Xbox en de NGC beginnen dus met een flinke achterstand.

■De **DVD-Cube** waarop je dus DVD's kunt afspelen zal ergens tussen 2002 en 2003 in de VS uitkomen. De import naar de VS vergroot de kans dat deze console ook naar Europa zal komen. De prijs van de DVD-Cube staat momenteel op 325 dollar.

■**Majestic**, de game die jou zou gaan opbellen en mailen, komt niet in Europa uit. Dat wordt dus importeren met die handel. Voor info en een 'uitprobeerversie' surf je naar www.majesticgame.com

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■Sega gaat software maken die **rijscholen** kunnen gebruiken om hun cursisten voor het eerst kennis te laten maken met de weg en de medeweggebruikers. Wij weten na het zien van Metropolis Street Racer en **Crazy Taxi 2** niet of dat nu wel zo'n goed idee is.

■Gaat lekker met al die afzeggingen voor de **ECTS**, nog even en Davilex heeft het rijk alleen in de beurshal.

■**Skate** heeft een levensles gehad. 'Don't fuck with a washingmachine with a bad temper.' De arme NAC-fan kreeg een schok van het ding, viel achterover en haalde daarbij zijn complete onderarm open. **Footies spelen** was een even uit den boze.

■500 Japanse lucky bastards mogen vanaf september het online netwerk van **Final Fantasy XI** gaan testen. FF XI komt zeker ook naar de PC. De releasedatum staat op maart 2002. In Japan welteverstaan, maar dat hoeven we er toch niet meer bij te vermelden...

■De achternaam van **JJ** blijft publishers toch voor problemen zorgen. Kreeg hij in het verleden als eens persberichten op naam van 'Beldrek' en 'Balderok', ditmaal presteerde EA het JJ uit te nodigen voor een trip onder naam '**Bolderhok**'.

■Het was een flinke strijd de afgelopen weken op de redactie. Wie mocht **Mario Kart** op de GBA testen? JJ dacht als GBA-tester de rechten op deze GBA kraker te bezitten, maar **Boris** maakte slim gebruik van zijn geheime Japanse connectie en importeerde de sushi-versie. En wie het eerst komt die het eerst maalt. JJ zint op wraak en heeft MGS2 inmiddels besteld.

■Er weer een onderzoek opgedoken waaruit blijkt dat **gamers slimmer zijn** dan non-gamers. Yes right, dat merken we, iedereen trapte blind in onze GBA-grap, veel lezers denken dat Sara in vaste dienst is (zonder zich daarbij af te vragen wat ze dan in heavens name zou doen) en onze crappy site wordt dagelijks door duizenden gamers bezocht.

■**Microsoft** moet er in de VS nu toch echt aan gaan trekken. In diverse polls op gamessites komt de **Xbox** ze niet boven de 10% van de stemmen, terwijl PS2 en NGC steevast meer dan 30% van de stemmen binnenhalen. Poeplap trekken Bill!!!

■Ruim 50% van de mannen zegt wel eens een **pornosite** te checken, en een groot deel daarvan is daarbij bereid te betalen voor een membership.

Misschien moeten noodlijdende gamesites als IGN, Gamespot en Daily Radar maar Mario pussy, Metal Gear Solid titties, Deus Ex 2 naked butts bij hun webverwijzing plaatsen. Wie weet wordt het dan nog wat met de gamessites.

■ SIMPSONS GAAN RACEN / PS2 / XBOX

Je kon er natuurlijk op wachten dat de Simpsons ook in een racewagen zouden stappen. Elke licentie wordt momenteel tot op het bot uitgemolken. Hou wat dit betreft maar rekening met een Terminator sportgame, een Rocky RPG en een James Bond flightsim.
[illegible] weerhoudt ons er niet van om toch nieuwsgierig naar de Simpsons racer te zijn. Wij [illegible] weten hoe het spel er uit zal zien.

Racer komt op het tweede plan, bouwkasten en trash talkers duidelijk op het eerste. Developer Radical Entertainment meent dat we er niet ver naast zitten. De gameplay van deze arcade racer gaat volledig over de kop. In hun drift om genoeg geld te verdienen zamelen voor de noodlijdende Transit Corporation terroriseren de bewoners van Springfield de buurt met hun auto's. Een soort GTA met gele poppetjes dus. Het spel staat gepland voor de herfst van 2001.





■ 3D PIERENPRET MULTI

Team 17 gaat de populaire serie Worms het 3D tijdperk binnen loodsen. En dat werd volgens ons tijd ook. In Worms Blast worden de roze rakkers voor het eerst in 3D vormgeven en kruipen ze door een real time omgeving. Ook worden er nieuwe genres aangeboord en vermengd met de typische Worms-gameplay.
Je krijgt in Worms Blast zoals van ouds de beschikking over de meest gestoorde wapens, zoals God's hand, torpedo's, granaten, shotguns en sea monster attacks. Het is de bedoeling dat je deze wapens gebruikt om de boten van de opponent te laten zinken. Dat kan zowel boven, op, als onder de waterlijn gebeuren. Worms Blast komt uit in de herfst van 2001 en verschijnt op PC, PS2, GBA en NGC. En dat laatste is goed nieuws voor de Nintendo fans, want zijn tot nu toe verstoken geweest van de fratsen van de wormenfamilie.

■ LAUNCH GBA VERLOOPT NIET VLEKKELOOS / GBA

Het lijkt wel een sport te worden: "launchje verkloten". Ging het bij de PS2 dik mis, ook de launch van de GBA verliep niet bepaald vlekkeloos. Dit keer was het niet de hardware die in de winkels ontbrak, maar de software. En dat hebben we gemerkt. De post en forum stonden bol van de klachten. In plaats van de beloofde 11 games hadden sommige winkels namelijk maar 3 of 4 games in schap. En dus werd er flink gescholden op Nintendo.
Nu zijn wij absoluut niet bang om een grote jongen aan te pakken, maar in dit geval moeten we het toch voor Nintendo opnemen. Zij zijn hun afspraken namelijk wel degelijk nagekomen. De hardware en hun drie games (Super Mario Advance, F-Zero en Kuru Kuru Kururin) waren perfect op tijd. De fout lag bij de andere partijen. Slechts Ubi Soft slaagde er ook in op dag 1 overal in de winkels te liggen, bij Konami Atoll Soft en Centersoft liep her en der wat fout.
Nintendo Benelux reageert als volgt op de launch problemen: " Nintendo Benelux is verantwoordelijk voor haar eigen producten, licentiehouders als Konami, Ubi, Atoll en Contact Data zijn dat voor hun producten. Ik denk dat wij als Nintendo, Europa verrast hebben met een introductiedatum van 22 juni. Velen dachten namelijk dat het product vertraagd zou worden naar September. Nintendo of Europe heeft hierover met alle licentiehouders gesproken en alle partijen hebben daarbij aangegeven dat ze op 22 juni hun producten in de markt zouden hebben. Op basis daarvan hebben wij naar buiten gebracht dat de GBA met 13 software titels geïntroduceerd zou worden. Een primeur, daar we uit ervaring weten dat een nieuw videogamesysteem het over het algemeen met een aanzienlijk kleiner aantal moet doen. Ik denk dat wij onze zaken goed voor elkaar hadden. Al onze producten (hardware, software en link snoer) lagen op 22 juni in de handel. Ik kan echter geen uitspraken doen over hetgeen gebeurd is bij de licentiehouders. Inderdaad heeft een aantal de software iets later in de markt gezet dan oorspronkelijk de bedoeling was."
Overigens waren de problemen vrij snel opgelost en ligt er de winkels voor zover wij dat kunnen zien inmiddels volop GBA-werk.

■ MELK THE GAME / PC

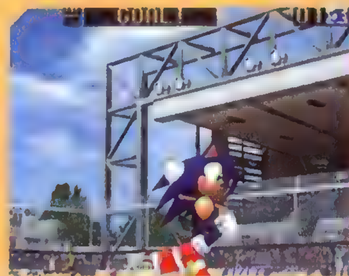
Normaliter doen we niet aan het promoten van reclame spelletjes, maar deze is net iets te leuk om te laten liggen. Melk the Game moet de Nederlandse jongeren aan het melk drinken krijgen. Of dat gaat lukken valt te bezien. We hebben zelf bij het gamen nog nooit de neiging gehad melk te drinken. Leuk is het spelletje wel en gratis natuurlijk (op de eventuele telefoontikken na). De game is niet door een of ander reclamebureau in elkaar geflanst, maar door een goede Nederlandse developer en dat zie je. Het spel ziet erg goed uit een speelt lekker. Doel is zo veel mogelijk melkpakken (dat zat er natuurlijk in) te vinden en op te drinken. Daarvoor ontvang je energy en punten. Tegenstanders schakel je uit door de pakken melk tegen ze aan te flikkeren. En dat zouden we in het echt ook eens graag doen. De site van Melk de Witte Motor heeft overigens nog een paar spelletjes.
Melk the game haal je binnen via http://www.melkthegame.nl/. Let er wel op dat je PC het programmaatje shockwave ondersteunt, anders gebeurt er niet veel. Het downloaden gaat lekker snel.

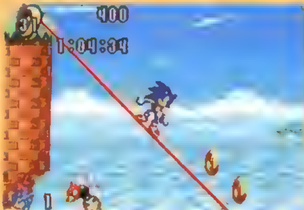
SONIC EN NINTENDO / NGC / GBA

Het duurt nog een tijdje voordat er een echte Sonic game op de GameCube verschijnt, maar als opwarmertje heeft Sega de blauwe egel alvast in Virtua Striker 3 gestopt. Deze footie, die op de E3 flink wat indruk op ons maakte, zou begin 2002 op de NGC moeten verschijnen. Sonic is de aanvoerder van het zogeheten F.C. Sonic, waar ook Knuckles, Tails, Amy, Dr Eggman en zes Chaos-kereltjes deel vanuit maken. Verder hebben we nog wat screens van Sonic te Hedgehog Advance, dat nog voor de kerst uitkomt.

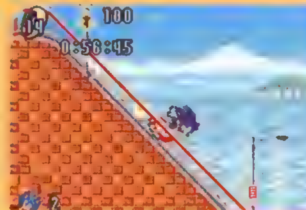












KEDENG-KEDENG / PS2

Ja, we weten dat de Japanners er rare gewoontes op na houden en dat de smaak wat games betreft ook niet altijd even normaal te noemen is. Maar dit slaat echt alles. Gaat Sony in Japan een Train Simulator uitbrengen. Kan je nu zelf ook eens voelen hoe het is om een rondje rond de kerk te rijden.
Kijk voor de grap ook ff naar het nieuw joystick-achtige geval. Iedereen die Microsoft voor saai heeft uitgemaakt omdat ze een trainsimulator op de markt brachten, moeten nu ook Sony aanpakken. Eerlijk is eerlijk.



UNIVERSAL KORT

Universal Studios nodigde ons uit om een dagje te komen kijken naar een aantal nieuwe titels. Natuurlijk kregen we de onvermijdelijke filmlicenties voorgeschoteld want Universal is ook verantwoordelijk voor menig Hollywood Blockbuster. Games als Jurassic Park III, The Mummy Returns en The Thing deden het ergste vermoeden, maar op de E3 waren wij toch aangenaam verrast dat deze titels er best goed uitzagen. Voor Universal is het van het grootste belang dat deze games een succes worden want het is ook de eerste keer dat de filmgigant zich helemaal richt op consoles.

ACE COMBAT 4 / PS2

Ace Combat 4 wordt een game om van te smullen, althans dat loopt Jeroen hier al weken op de redactie rond te bazuinen. En konden we hem vroeger nog hard in zijn bek uitlachen, nu hij officieel redacteur is, moeten we wat meer op onze tellen passen. En dus geloven we hem maar. Te meer omdat er bij de game een speciale joystick wordt uitgegeven. Check hem maar even uit. We hebben er ook wat screens van de game bij gedaan.





NEWSFLASH

- THQ heeft blijkbaar nog niet genoeg **GBA-titels** in haar portefeuille staan, want de deal met Majesco zorgde voor nog een handvol aan GBA titels. En niet de minste met Earthworm Jim, Pitfall, Iridion 3D, Fortress en F-14 Tomcat. In totaal komt THQ nu met 25 GBA-games. Uitslovers.
- **Warcraft III** dingt nu al naar de Daikatana Award. De game is weer uitgesteld tot ergens in 2002. Wat zijn ze daar toch allemaal aan het doen bij Blizzard???
- Microsoft denkt voor 2002 tussen de 4,5 en 6 miljoen **Xboxen** te hebben verkocht. Als we de meningen op de diverse gamefora moeten geloven, hebben we geen flauw idee wie die 4,5 miljoen mensen dan moeten zijn.
- Black Isle Studios heeft het werk aan haar **RPG Torn** stop gezet. De game zou een zeer originele omgeving kennen en gebruik maken van de Fallout regels. Niet meer dus.
- Black Isle gaat wel door met **Neverwinter Nights** voor de PC en Baldur's Gate: Dark Alliance voor de PS2.
- **Jacky Chan** krijgt games op de Xbox en PS2. Encore Software zal de spellen gaan maken.
- De licentie van Chan komt overigens van een onderdeel van het grote Sony-bedrijf. Feitelijk heb je hier dus te maken met het eerste **Sony-product voor de Xbox**.
- Er komt een **Diablo stripverhaal** op de markt. De comic zal originele characters en creatures uit de game bevatten. Het boekje zal 64 pagina's bevatten en in de VS $ 5,99 gaan kosten. Waarschijnlijk wordt het voor ons importeren geblazen.
- **Timesplitters 2** zal op de PS2 uitkomen. De release staat gepland voor lente 2002.
- **Blizzard** heeft in de VS een rechtzaak gewonnen, aangespannen tegen een filmmaatschappij die de naam Diablo aan ene film wilde hangen.
- 3DO kan dus niet alleen maar **Army Men** troep maken, ze komen nu ook met GoDai: Elemental Force op de PS2. Het betreft een action game over de strijd tussen goed en slecht. Zolang de karakters maar niet bruin en groen worden, heeft de game onze zegen.
- **Shrek** gezien in de bioscoop? Vond je die racescène cool. Heb jij even mazzel, er komt een complete game van, genaamd Shrek Kart voor de GBA.
- Van Final Fantasy X heeft men inmiddels al meer dan **2 miljoen exemplaren** in Japan verkocht. Slik!
- **Tony Hawk Pro Skater 2x** is een game die alleen voor de Xbox gemaakt is. Het is een mix van de beste gedeelte uit deel 1 en 2 tezamen, plus een aantal vooral grafische verbeteringen en 3 exclusieve Xbox levels.

ONDER REDACTIE VAN J.J.

TOP 10 PC

1	(2)	Operation Flashpoint
2	(1)	Emperor: Battle For Dune
3	(3)	Half-Life: Blueshift
4	(4)	Diablo 2: Lord Of Destruction
5	(5)	Alone In The Dark 4
6	(-)	The Sims: House Party
7	(-)	Sudden Strike: Forever
8	(6)	Black & White
9	(8)	Train Simulator
10	(9)	Cycling Manager

TOP 10 PLAYSTATION

1	(-)	Gran Turismo 3 (PS2)
2	(6)	The Bouncer (PS2)
3	(3)	Tony Hawk Pro Skater 2 (PSX)
4	(-)	Digimon World (PSX)
5	(5)	Extermination (PS2)
6	(-)	Crazy Taxi (PS2)
7	(4)	Alone in the Dark 4 (PSX)
8	(-)	World's Scariest Police Chases (PSX)
9	(7)	Formula One 2001 (PSX, PS2)
10	(2)	Onimusha Warlords (PS2)

TOP 10 NINTENDO

1	(1)	Super Mario Advance (GBA)
2	(2)	Rayman Advance (GBA)
3	(-)	Excitebike (N64)
4	(9)	Pokémon Silver (GBC)
5	(7)	F-Zero: Maximum Velocity (GBA)
6	(8)	The World Is Not Enough (N64)
7	(-)	Kirby 64 The Crystal Shards (N64)
8	(4)	Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA)
9	(6)	Pokémon Gold (GBC)
10	(3)	Banjo Tooie (N64)

In samenwerking met Dutch Interactive Charts © MultiMediaMarkt / I-Mediate

PRIJZEN HARDWARE GAMECUBE / NGC

Let op. De prijzen van de NGC randapparatuur zijn weergegeven in Yen en nog niet bekend in guldens. 10000 yen is ongeveer 204 gulden. Als dat klopt zie een aantal zeer lekkere prijzen verschijnen. Juich echter niet te vroeg, de boel is hier in vergelijking met Japan altijd een stuk duurder. Wel is duidelijk dat ook bij de hardware Nintendo de laagste prijzen gaat neerzetten. Werk aan de winkel voor Sony en Microsoft.

GameCube controller: 2500 yen
GameCube memory card (59 blocks): 1400 yen
Terminal D video cable: 3500 yen
Component video cable: 3500 yen
S-cable: 2500 yen
Stereo AV cable: 1500 yen
Mono AV cable: 1200 yen
AC adapter: 3000 yen (zit standaard bij de console)

CONSOLE GAMES NIET LANGER STUURLOOS

Ook lekker aan het kotten thuis met dit GT3 stuurtje. Maar ding heb meer waar bevestig je hem aan als je op de bank zit? Want dat is toch de plek waar je meestal op je console speelt. Aangezien het stuurtje van Logitech niet tussen de benen geklemd kan worden, moet je flink vindingrijk zijn om er mee, eeh, uit de handen te kunnen. Foto's uit de VS laten zien tot wat voor fantasieopstellingen de gamers daar komen. Wie durft nu nog te zeggen dat gamers niet creatief zijn.





JURASSIC PARK 3 X 3 / GBA

Met 3 GBA games probeert Konami in te cashen op de hype rond Jurassic Park III.

Jurassic Park III: The DNA Factor is eigenlijk twee games in een. Eerst 12 platform levels, heb je die gehaald dan mag je aan een puzzel spel beginnen. In Jurassic park III. Park Builder kun je nu eigen Jurassic Park bouwen. Een soort Theme Park met dino's dus. Jurassic Park III: Primal Fear is een actie spel gezien van schuin bovenaf (een beetje zoals in Tony Hawk). Je zit vast op het beruchte eiland en probeer er maar vanaf te komen zonder opgevreten te worden. Al deze games komen dit jaar nog uit natuurlijk.

JURASSIC PARK III: SURVIVAL / PS2

Het is me wat met die Dino games. Dino Crisis was leuk maar ik moet eerlijk bekennen dat ik verder geen echt goede Dino games ben tegengekomen de laatste jaren. Het is een groot gemis en ik hoop oprecht dat Jurassic Park III daar wat aan kan veranderen. Op het eerste gezicht lijkt deze game een typisch voorbeeld van een spel dat het helemaal moet hebben van zijn licentie en eigenlijk niets in mijn Playstation 2 te zoeken heeft. Na een klein uurtje spelen met een hele vroege versie van het spel moet ik eerlijk bekennen dat ik nog steeds niet overtuigd ben van de kwaliteiten van deze game. De graphics en de framerate hadden nog een heleboel werk nodig en de gameplay was niet veel meer dan het bekende ren en schiet werk. Daarnaast zit er bijna geen bloed in het spel!!! Developer Savage entertainment doet zijn naam dus geen eer aan, want het moet zich houden aan de strenge richtlijnen die zijn opgesteld door uitgever Universal. Het spel moet namelijk geschikt zijn voor het hele gezin. Een Dino game zonder bloed? Belachelijk als je het mij vraagt.

CRASH BANDICOOT / PS2

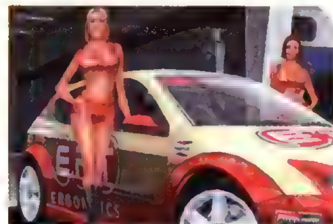
Crash Bandicoot is jaren lang het boegbeeld geweest van developer Naughty Dog. Het bedrijf uit L.A. had echter geen zin meer om nog een Crash titel te produceren maar omdat de rechten van de game waren verkocht aan Universal, ging deze op zoek naar een nieuwe developer. Deze werd gevonden in het Engelse Travelers Tales. Het bedrijf is voornamelijk bekend van de Disney titels, Toystory en A Bug's Life. Dat nam overigens niet weg dat Travelers Tales niet nauwlettend op de vingers werd gekeken door Naughty Dog dat zijn kindje niet zomaar liet vallen. Het resultaat is opmerkelijk. Crash Bandicoot: Wrath of Cortex is een prima Crash game geworden waarin al die typische Crash elementen zijn terug te vinden. Het spel is supersnel en de characters zijn net zo vrolijk en bijdehand als we gewend waren. Persoonlijk had ik mijn twijfels over deze game omdat Travelers Tales nou niet bepaald bekend stond om de opmerkelijke creativiteit die we van Naughty Dog gewend waren. Dit blijkt achteraf ongegrond te zijn geweest. De vroege alpha versie die we speelden zag er namelijk perfect uit. Binnenkort meer over deze titel.





TOCA RACER / PC / PS2

Je las het al kort in de newsflash maar we hebben ook wat vroege screens die we je niet wilden onthouden.

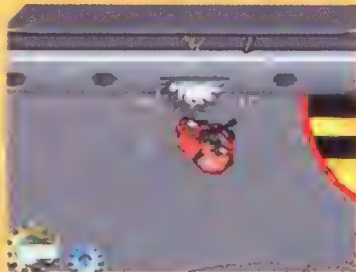






ROBOT WARS VEROVERT GAMESBIZZ / MULTI

Je kon er natuurlijk op wachten. Alles wat momenteel een beetje populair op TV of het witte doek is, wordt binnen no time omgezet in een game. Wat dat betreft verwachten we binnenkort ook een Kabouter Plop (Ed koopt hem zeker), Wizzy en Woppy en Purno de Purno- spel. Robot Wars gaat echter verder dan de betiteling populair. Het is een ware rage. Een rage die op gang is gebracht door de Britse gelijknamige TV-serie. En die serie wordt nu in een game omgezet. De echte fans zullen roepen dat er al een GBC versie op de markt is, genaamd Robot Wars – Metal Mayhem. Die deed het hier echter voor geen meter. In november zal dat mogelijk anders zijn bij Robot Wars - Arenas of Destruction voor de PS 2 en PC CD-ROM en Robot Wars voor de GBA. Alle bekende ingrediënten zijn aanwezig. Van befaamde Robots Hypnodisc, Chaos II, Panic Attack, Shunt Dead Metal, Matilda's, Sir Killalot en Sergeant Bash, de diverse competities (Robot Rumble, Grudge Match, Multi Boot Arena ,Death Match, Tag Team mode en de Robot Wars Championship) tot de verschillende Arena's, it's all there. Je kunt natuurlijk zelf je Robot samenstellen met hamers, cirkelzagen en vlammenwerpers en de GBA versie heeft de mogelijkheid om via de Link-kabel te multiplayen.





ADD-ON VOOR BLACK & WHITE? / PC

[illegible] Lionhead momenteel druk bezig met het [illegible] van een officiële add-on voor Black & White. Deze zal [illegible] worden onder de naam Creatures Isle. De add-on kan [illegible] op een [illegible] engine [illegible] en wil de Black & White [illegible] verder uitbouwen. [illegible] Black & White meer een [illegible] dan een game. "Creatures Isles zal zich volledig richten op speelbaarheid", aldus het PR bureau van Lionhead.



SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE / GBA

Onze favoriete draak heeft de oude PlayStation ingeruild voor een Game Boy Advance en dat hebben we allemaal te danken aan Digital Eclipse dat met deze game zijn debuut maakt op de GBA. De kleurige graphics en de vele minigames maakten de aanwezige pers gelijk enthousiast voor het lieve draakje en zijn strijd tegen het kwaad. Het spel is nog maar in een pril stadium en het crashte na elke twee minuten spelen maar dat maakte verder weinig uit. Het enige probleem dat deze titel gaat krijgen is de concurrentie van andere platform helden als Crash Bandicoot, Sonic, Mario en Rayman.



GAME OF DEATH / PC

Kijk met deze kop hebben we meteen jouw aandacht, niet??? Dat moet het Duitse Burns Entertainment Software ook hebben gedacht toen ze deze naam op hun nieuwe morbide PC spel plakten. Game of Death draait compleet om seriemoordenaars. Je bent een jongeman, die na een pittig ongeluk in kritieke conditie naar het ziekenhuis is gebracht. Hij raakt daar in [illegible] droom waarin hij allerhande bestaande seriemoordenaars als Ed Gein (nee, die hebben we niet zelf verzonnen) en Ted Bundy moet zien te verslaan. En wel op hun eigen terrein. Dus een seriemoordenaar die al zijn slachtoffers met een bijl ombrengt, moet je ook op zijn knikker ketsen, terwijl je bij een wurgmoordenaar de strot afknijpt. Om je een beetje op weg te helpen in deze zeer realistische game, kun je een uitgebreide database raadplegen met info over alle bekende seriemoordenaars. Alleen door hun gedragspatroon te bestuderen kun je hun zwakke plekken vinden. Overigens wordt de held van deze game zelf geen bloeddorstige seriemoordenaar. Elke kill vervult hem met afschuw en als hij een verkeerd persoon afmaakt, zal zijn lichaam ietsje verder afsterven. De release-[illegible]



WAT IS HOT EN NOT OP DE GBA

Bij de PU verwachten we de komende maanden een ware diaree aan GBA titels. En daar zit vast een hoop shit tussen (wat zijn we weer grappig). Wij hebben daarom de beste games even op een rijtje gezet, zodat je weet waar je jouw centjes voor moet opsparen.

Mario Kart: Super Circuit, 14 september, mogelijk de beste handheld racer ooit.
Klonoa: Empire of Dreams, oktober, strakke 2D platform spel met 40 levels.
Zelda: Oracle of Seasons en Zelda: Oracle of Ages, 5 oktober, eigenlijk voor de GBC, maar het blijft Zelda.
Warioland 4, november, concept van Warioland: pijnig jezelf tot je de deur in kunt.
Sonic the Hedgehog Advance, eind 2001, Sonic op een Nintendo console, eindelijk.
Golden Sun, eind 2001, mooie RPG van de makers van Mario Tennis.
Diddy Kong Pilot, eind 2001, vliegspel met apen en de tilt technologie.

Er komen dit jaar nog een hoop andere veel belovende titels uit, maar hierover is simpelweg nog te weinig bekend. Denk aan bekende namen als Worms, GTA 3, Spiderman, Street Fighter Alpha 3, X-Men en Spyro the Dragon.

CODEMASTERS OP DE EGOTOUR / PC

Wat begon als een grapje is een beetje uit de hand gelopen bij de productie van Operation Flashpoint. Developer Bohemia Interactive had het op zich geinige idee om de grote baas van Codemasters, Jim Darling, te gebruiken als het gezicht van de leider van de bad guys, General Ivan Vasilii Guba.
En dat is inderdaad goed gelukt.
Toen de eerste stap echter gezet was, bleek opeens iedereen een rolletje in de game te willen meespelen. In totaal is van zeven medewerkers bekend dat ze meedoen in het spel. Wordt dit een nieuwe traditie.

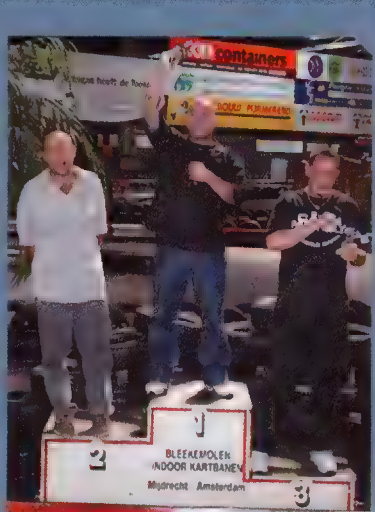


■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ ED WORDT OUD, BORIS WINT MET KARTEN

20 juni was het weer zover. De PU mannen en vrouwen mochten weer karten. Het werd een middag om nooit te vergeten. Voor het eerst in het bestaan van het gamesblad werd Ed op zijn specialisme verslagen. Dat het nu juist Boris was, maakte het allemaal nog pijnlijker. De Kaiser heeft namelijk geen rijbewijs en we weten nu waarom. Daar waar iedereen professioneel de ideale lijn volgde en tegenstanders probeerde uit te remmen, daar hield Boris er een geheel eigen tactiek op na. Onder het motto 'wissen is mij veel te lastig, snel beuken gaat een stuk eenvoudiger', ramde hij redactielid na redactielid. Het was een waar slagveld. Jan had een rare wond op zijn rug, JJ moest een stuk huid ter grootte van een paar vierkante centimeter op zijn handpalm en ook Ed hield een zere duim over van een 'beuk' van Boris. Siebe hield zich wijselijk afzijdig, aangezien de man eerder dit jaar een stroomstoot had gehad van de Wasmachine en daarbij zijn arm openhaalde. Zijn vaste smoes om een deadline niet te halen, hebben we ook eerder gehoord.
Boris is dus nu 'the man to beat' voorlopig jaar. En als we Ed zijn humeur weer kunnen inschatten kan het dan wel eens een heel boel worden. Want als er één ding is waar Ed een hekel aan heeft naast redacteuren die hun deadlines missen, is het wel verliezen.



■ JOYSTICK MET PIJNPRIKKELS

Kijk, dat noemen we nu gamen met ballen. Als je geraakt wordt bij een potje Counterstrike, dan zal je een flinke stroomstoot door je handen krijgen, gaat je character echt dood, dan zullen je handen eventjes verlammen. De joystick van Mad Catz komt echt in de handel, waarschijnlijk met de Kerst. Dus dit is geen sick joke van Jeroen en JJ.



■ NIEUWE PROBLEMEN BIJ RETRO STUDIOS / NGC

Nadat we een aantal maanden geleden berichtten dat twee van Retro's spellen gecanceld werden, zodat er meer aandacht aan Metroid en Ravenblade besteedt kon worden, krijgen we een nieuw bericht. Daarin vertellen ze dat de game Ravenblade gecancelled is.
Ook hebben ze een groot deel van de werknemers moeten ontslaan. Gelukkig komt er nog wel goed nieuws en die luid dat ze zich nu volledig gaan weiden aan Metroid Prime. Joepie!

■ PU-ABO WINT GILERA ICE SCOOTER

Persoonlijk zijn wij van mening dat elke PU-lezer extreem gelukkig moet zijn dat hij of zij iedere maand weer de nieuwe PU kan ontvangen (braak), maar één abonnee was op zeker in de zevende hemel toen hij PU 8 ontving. Niet alleen kwamen Niels en JJ het nieuwe nummer hoogst persoonlijk overhandigen, er zat ook nog eens een Gilera Ice scootertje bij.
En dat kunnen er niet veel zeggen.
De 17-jarige Ferry Haaijen had het racemonstertje gewonnen door bij de prijsvraag 'wat is de beste game ooit', Final Fantasy in te vullen.
Er zijn wel eens prijzen moeilijker verdiend.
De Amsterdammer was overduidelijk in zijn nopjes met de nieuwe scooter, die hij bij de firma Van der Laar in Osdorp kon ophalen.
Dat scheelde hem weer een hoop centen, centen die hij goed kon gebruiken om de fel begeerde PS2 te kopen. Want die vond hij tot nu toe veel te duur.
Waar hebben we die opmerking eerder gehoord.



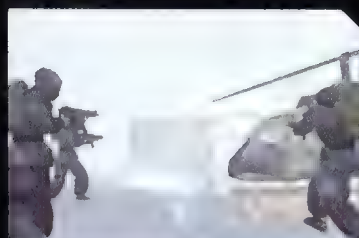


■ ECTS HELEMAAL LEEG?

Nintendo komt niet, Sony en Microsoft hebben afgezegd, Codemasters en Infogrames zien er het nut niet van in, EA en Konami kochten geen standruimte, Eidos, Activision en Capcom zagen het ook niet zitten, Vivendi Universal (voorheen Sierra) en Cryo hadden geen zin en Acclaim, THQ en 3DO weigerden te komen.
Het wordt leeg op de ECTS. Ubi Soft is nu met afstand de grootste jongen op beurs.
Waarom gaan we er dan in september met zes man heen??? Omdat de publishers vrijwel allemaal iets buiten de ECTS om doen. In hallen vlakbij het beursgebouw, in lobbies van dichtbijgelegen hotels of in hun eigen kantoor vlak buiten Londen. Waarom? Zij zeggen dat de ECTS te duur is. Dat zal best, maar volgens ons is er nog een andere, veel belangrijkere reden. Als je op een beurs staat, komt een journalist niet speciaal voor jou. Heb je een boutstand met zuiggames, dan zal hij zijn aandacht op andere stands richten. Organiseer je een eigen ding, dan weet je zeker dat de journalist die daar op af komt, als zijn aandacht op jouw producten richt. En op de gratis dank, eten en de lekkere PR-dames natuurlijk. Maar dat terzijde. Daarom reizen we ook massaal af. Want er zijn een hoop vragen die daar beantwoord zullen worden.
Zoals de Nederlandse prijzen voor de Xbox en NGC games en hardware en de launch line up. En wij brengen jullie de antwoorden.
Dat zweren we bij deze.

■ THE THING / PS2

Wie kent de moeder van de horrorfilms niet. The Thing, van meester horror filmmaker John Carpenter, trok in 1982 volle zalen.
Ik zou bijna durven zeggen dat er sindsdien geen engere films meer zijn gemaakt. Wie kan zich bijvoorbeeld nog herinneren hoe één van die guys op de noordpool de ander probeert te reanimeren en dwars door zijn borstkast heen drukt.
Brute shit die perfect geschikt is voor een game. Dat realiseerden ze zich bij Universal ook, dus kregen wij een video met de eerste beelden van The Thing te zien.
Volgens een van de makers die het geheel presenteerde, zijn ze tot het uiterste gegaan om de beklemmende sfeer, de angst en het geweld precies zo in het spel terug te laten komen.
De video duurde kort maar het smaakte naar meer.
Hopelijk brengt de aankomende ECTS uitkomst.

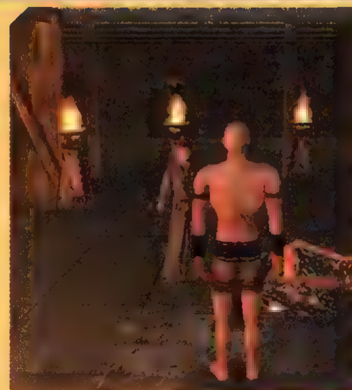


NIEUWE REDACTEUR BIJ PU

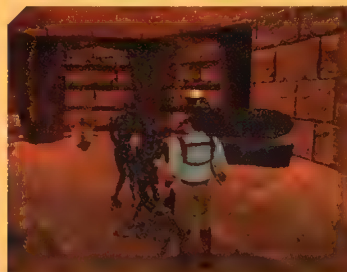


Nu Niels head honcho is geworden en ex PU baas Mark verdwijnt, komt er logischerwijs een plekje vrij in het colofon. Uit vrees voor postlawines hebben we geen vacature geplaatst, maar zijn we eens gaan praten met iemand die we eigenlijk al jaren bij elk gamesevenement zien opduiken. Zijn naam is Jurjen Tiersma en voor met name de Nintendo fans zal deze gamer met het accent van Herman Finkers, mega Nintendo tattoo op zijn been en paarse sik zeker geen onbekende zijn. Jurjen werkte onder meer voor het Nederlandstalige Nintendo Magazine en heeft jarenlange ervaring in het recenseren van games. In het volgende nummer kunnen jullie zijn eerste stukkies lezen. En nee, ditmaal hoeven jullie geen laue naam voor hem te verzinnen.

THE MUMMY RETURNS / PS2



Jurassic Park III was niet de enige filmlicentie die we terug zagen in een spel. The Mummy Returns leunt ook zwaar op het succes van de gelijknamige film en het is opvallend dat het spel ongeveer dezelfde indruk maakte als Jurassic Park III.
De gameplay was voorspelbaar en de graphics lieten erg veel te wensen over. De badguys komen regelrecht uit de film en het rennen en schieten beperkt zich uitsluitend tot enkele locaties die we herkenden van het witte doek. Toch had deze game wel degelijk iets interessants, al was het maar omdat het spel een meer dan toevallige gelijkenis vertoonde met Tomb Raider. We zullen toch nog echt een keer een kritische blik op deze game moeten werpen voordat we eventueel kunnen besluiten om hier enthousiast van te worden.





NINTENDO PAKT UIT IN TOKIO / NGC

Eind augustus wordt de Spaceworld in Tokio gehouden, een gameshow vergelijkbaar met de ECTS, waar alleen iets wat meer coole shit getoond wordt. Tja, het is en blijft Japan, het walhalla van de games. In de volgende PU zullen we uitgebreid verslag doen van deze beurs. Nu alvast wat nieuwtjes die in de weken voor de beurs de rondte deden. Vrijwel zeker is het dat Nintendo een paar sterke NGC games zal showen. Mogelijk zelfs de nieuwe Mario en Zelda. Zekerheid hierover kunnen we nog niet verschaffen. Zekerheid hebben we wel over de onderstaande GBA-titels. Die zullen uitkomen, mogelijk niet allemaal in Europa. Maar daar zijn we inmiddels aan gewend.

Game Boy Music
Yakuman Advance
Fire Emblem: Maiden of Darkness
Donkey Kong: Coconut Crackers
Sabrewulf
Magical Vacation
Super Mario Advance 2 (Super Mario World)
Advance Rally
Street Fighter Z3 Upper
Gradius Generations
Goemon

COMMENTAAR
ION STORM DALLAS IS DOOD, LEVE ION STORM

Het is officieel: Ion Storm Dallas is gesloten, alle medewerkers ontslagen en Ion Storm Austin is op zoek naar een nieuwe naam. Eidos heeft het volgende statement afgegeven:

"John Romero and Tom Hall have decided to depart ION Storm to pursue other interests. We wish them luck in their future endeavors and thank them for their contributions to Ion Storm over the years, without which we would never have put together such talented teams in both our Austin and Dallas offices. Ion Storm will continue as a wholly owned subsidiary of Eidos and work on the sequels to the award winning Thief and Deus Ex titles as well as Deus Ex for the PS2."

Sommige Ion Storm medewerkers voegen zich nu bij teams van Deus Ex 2 en Thief III, andere volgen Romero en Hall, en weer anderen staan gewoon op straat.
Het begon allemaal met het debacle van Daikatana. Het spel was met bizar goed maar zo slecht als het spel is neergesabeld in de pers was ongenuanceerd. Vele journo's zagen het als een kans om Romero zelf af te straffen die de jaren daarvoor [illegible] ook meer zichzelf had [illegible]. Met veel gevoel, bombast en enorme press zou hij en Ion Storm de gameswereld doen schudden op hun grondvesten. Het spel werd keer op keer uitgesteld en de rest is geschiedenis. Vanaf dat moment ging de geldkraan van Eidos behoorlijk dicht, volgde er vele ontslagen en moest Hall met een gehalveerd team zijn veel te ambitieus [illegible], maar inhoudelijk diepe en rijke game afmaken.
Ook wij van PU hebben vele grapjes gemaakt over Ion Storm (en dan met name over het haar van John Romero) maar beschouwde de uitgebrachte games wel altijd op hun merites. Dat velen nu staan te juichen dat Hall en Romero zijn opgestapt en Ion Storm dood is verbaast ons dan ook [illegible]. Het zijn grote namen met een wellicht te groot ego maar we hebben het hier wel over de bedenkers van Wolfenstein, Doom en Quake. Die lopen nu vogelvrij rond en welke publisher durft het aan ze in haar stal op te nemen? Misschien hebben Romero en Hall zo genoeg van de gamesbiz dat ze de rest van hun leven op het strand liggend aan een cocktail doorbrengen. [illegible] rond.
Ligt hier een taak voor EA die ook Molyneux wist te betrappen en met haar enorme bankrekening kan investeren in een nieuwe studio met Hall en Romero? Wie het weet? Of verdwijnen beide heren voorgoed van het podium? Al lijkt dat laatste onwaarschijnlijk, bewijst wel dat we al twee jaar niets meer van de gebroeders Roberts hebben gehoord. De ooit zo geprezen Wing Commander bedenkers zijn al weer bijna in de vergetelheid geraakt.
Ion Storm Austin blijft overigens gewoon bestaan en Warren Spector zwaait daar nu de scepter onder toeziend oog van Eidos, die een meerderheid van de aandelen in het bedrijf bezit. Het kantoor in Austin zal waarschijnlijk zijn naam veranderen. Als eventuele namen worden Manifesto of Utopia genoemd. [illegible]

PC

VERWACHT Q4 2001



COMMAND & CONQUER RENEGADE

Het Command & Conquer universum breidt zich niet alleen uit via de Red Alert en Tiberian reeks, ook met andere genres wil Westwood haar erfgoed uitbouwen. Renegade is C&C first-person shooter style...

Deze herfst mogen we weer strategisch gaan battelen met de, zoals het er nu naar uit ziet, erg leuke add-on voor Red Alert 2: Yuri's Revenge. Maar Westwood komt dit najaar ook met écht iets nieuws. En dan heb ik het niet over een add-on voor Emperor: Battle For Dune of Command & Conquer 3, maar over C&C: Renegade. De first-person shooter waar de elite commando uit het originele Command & Conquer de hoofdrol voor zich opeist. Om verschillende redenen wordt naar deze titel halsreikend uitgekeken. Zal Westwood haar strategie-roots succesvol kunnen verlaten om net zo te schitteren in het shooter genre? Zal het C&C universum authentiek tot leven komen vanuit een totaal ander perspectief? Zullen de trouwe Westwood fans de andere benadering kunnen waarderen? En gaan de hardcore shooterfanaten de Westwood knaller omarmen of juist weghonen? Allemaal vragen die ik (deels) zal beantwoorden.

THAT WAS LEFTHANDED!

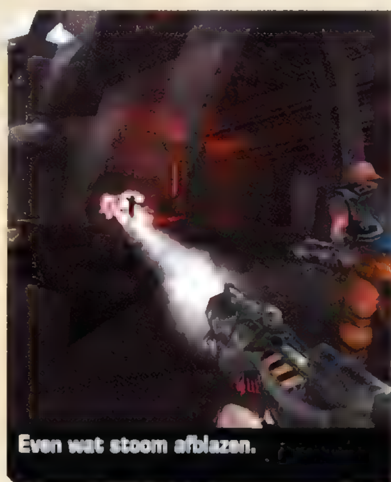
In Renegade speel je de elite Commando Havoc, een stoere met camouflageverf besmeurde spierbundel die bovendien ook nog de hersens van een computerhacker heeft. De ideale combi voor het pittige veldwerk! Hij moet min of meer de Commando uit de good old eerste Command & Conquer game voorstellen. Weet je nog? Compleet met de bekende bijdehante oneliners als "I got a present for ya" en "that was lefthanded!". Het is jouw taak om je in de rol van Havoc tussen de vijandelijke linies te begeven en de NOD troepen zoveel mogelijk schade aan te rekenen. Hoe je Havoc bestuurt is geheel aan jou al zijn er natuurlijk wel logische stappen die je moet volgen. Maar of je nu voor de sneaky manier of voor de hotseknotse Rambo stijl gaat, het is helemaal aan jou.

COMMAND & CONQUER OP SCHAAL

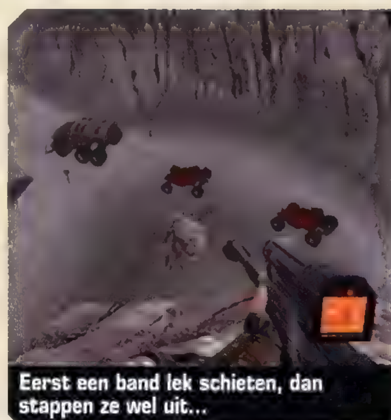
De eerste keer dat je Renegade in actie zult zien, weet je echt niet wat je ziet. Het is speciaal voor de trouwe C&C fans een even genotzalige als bizarre ervaring om opeens een NOD basis met alle bekende units uit de strategiereeks op enorme schaal terug te zien. Het gevoel om in zo'n bevolkte en zwaarbewaakte basis binnen te sluipen en opeens de Hand Of NOD of een Tiberium Raffinaderij als een enorm gebouw boven je uit te zien verrijzen, is waanzinnig tof. Alle gebouwen die je tegenkomt zijn gelinkt aan die van de originele C&C games. Het fraaie is ook dat je alle gebouwen kunt infiltreren en erin rond kunt dolen. Soms wel met meerdere verdiepingen en uitgebreide gangencomplexen. Binnenin de gebouwen gaat alles net als buiten zijn gangetje. Wetenschappers doen onderzoeken, soldaten patrouilleren en praten met elkaar, arbeiders zijn aan het werk én je ziet voor het eerst wat er nu eigenlijk met het kostbare Tiberium gebeurd. Je aanschouwt hoe het mineraal daadwerkelijk verwerkt word, terwijl wetenschappers notities maken en experimenten uitvoeren en ziet hoe het uiteindelijk wordt omgezet tot kostbare grondstof.

THINKING ACTIE

De interactie met de echte C&C gebouwen is natuurlijk niet alleen bedoeld voor eyecandy. De diverse missies lopen uiteen van het opblazen van vijandelijk afweergeschut, het saboteren van elektriciteitscentrales, het onklaar maken van Tiberium transporten, het stelen van informatie en technologie, het ontvoeren van een wetenschapper tot en met het compleet opblazen van een basis met alles er op en er aan. Dat er tussen je dropping aan het begin van een missie en de uiteindelijke basis of hoofdtarget nog een groot, te overbruggen gebied vol baddies zit, mag duidelijk zijn. Hier kun je je dan ook heerlijk uitleven met het leggen van mijnen of het uitschakelen van NOD Soldaten. De levels zijn


Even wat stoom afblazen.


Ze hebben wel vreemde camouflage pakken in Renegade.


Eerst een band lek schieten, dan stappen ze wel uit...


Nice shot, de hand of NOD is bijna kapot.


Sorry guy's, ben m'n demper vergeten.


Stoer hoor, maar als Niels een avondje doorgezakt is heeft hij rodere ogen.


Volgende keer neem ik de lift!

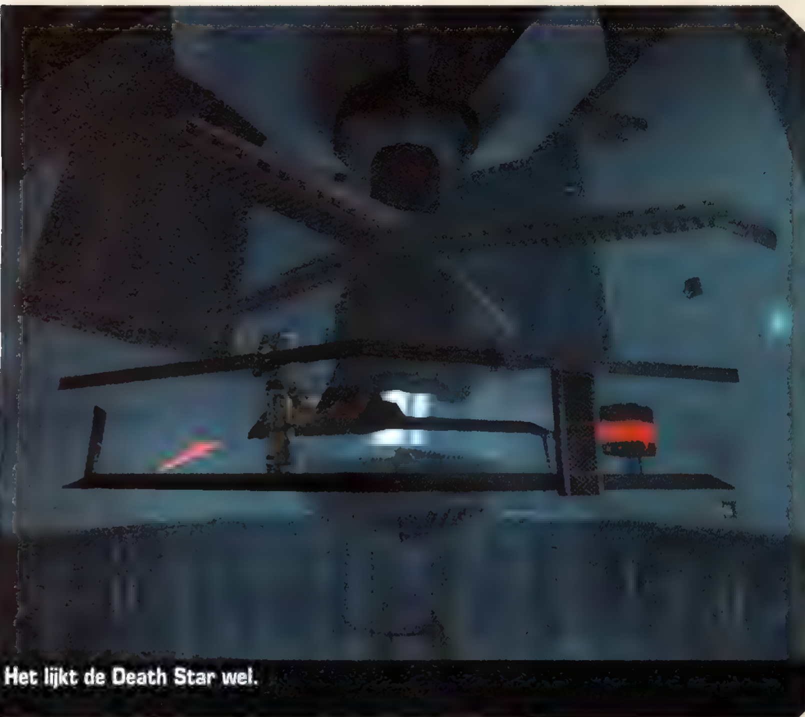
behoorlijk uitgestrekt en komen met enorme bergen en heuvels. Uiteraard vol ideale plekjes om met je sniper-rifle dan wel de minder subtielere schietijzers te wachten op een peloton tegenstanders. De gameplay is een combi tussen rechtstreekse actie met schieten en opblazen enerzijds en sluipen, infiltreren en geruisloos uitschakelen anderzijds. Daarbij kun je ook naar eigen inzicht bepalen hoe je wilt handelen. Je kunt een basis binnenstormen met een gekaapte jeep of je schakelt eerst de elektriciteit uit, zodat de luchtartillerie voor versterking en afleiding kan zorgen. Dergelijke keuzes verrijken de gameplay en nodigen uit om een missie meerdere keren te spelen.

DEAD SIX

Om de gameplay te verlengen zijn er primair uit te voeren opdrachten, alsmede secundaire mission objectives. Je kunt dergelijke sub-missies of bonussen spelen voor meer diepgang en gameplay, maar je kunt deze zijpaden ook overslaan en enkel de hoofdopdracht uit voeren om toch het level te completeren.
Een beetje duf want welke gek wil nu niet het onderste uit de Renegade-kan halen? De submissies zijn echter minder duidelijk voor je uitgetekend. Je dient dan ook de omgeving goed te verkennen alvorens deze extra bonusmissies zich aandienen. Die diepgang in de gameplay uit zich ook op een ander front. Jij bent namelijk niet de enige in het slagveld en het is niet de hele tijd Havoc tegen NOD. Ook GDI troepen en andere special forces verschijnen van tijd tot tijd ten tonele. Havoc hoorde namelijk oorspronkelijk bij een speciaal team onder de codenaam Dead Six. Zogenaamd dood en begraven omdat ze super geheime opdrachten uitvoerde die het daglicht niet konden verdagen. De achtergrond van dit team wordt gedurende het spel verteld. Oud gedienden van dit mysterieuze team passeren de revue, waaronder ene Sakura. Deze dodelijk gevaarlijke babe heeft inmiddels de kant van de NOD gekozen en dat levert diverse spannende confrontaties tijdens de game op.

VOERTUIGEN

Er zijn ook diverse 'routes' waarlangs een missie kan worden uitgevoerd. Sommige settings hebben geheime routes die meer voor de 'stillere' speler zijn bedoeld. Zo kun je gebouwen vaak op meerdere manieren bereiken. Via de logische voordeur of


Het lijkt de Death Star wel.


Hmm, is dit niet een verdwaald plaatje uit Quake?


Als je de Sam's niet uitschakelt, wordt luchtsteun lastig.


Opschieten jongens, die groene shit is veel geld waard.


Biechten? Ik dacht het NOD!

Westwood Studio / Electronic Arts / Tel: 00800-94055555 westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/index.html




Hmm, deze gun heeft duidelijk een afwijking naar rechtsboven.


Hey dude, dit had in C&C ook al geen zin hoor!


In een groen, groen, groen, groen knolle knolleland...

langs de 'achterdeur' via een ondergrondse rioolbuissysteem om maar eens iets te noemen. Het gebruik van voertuigen speelt hierbij een belangrijke rol. Helaas zijn niet alle voertuigen door Havoc te gebruiken, maar ze zijn wel allemaal aanwezig. Orca's kun je niet zelf vliegen -in tegenstelling tot eerdere berichten- maar leggen wél het vuur aan je schenen. Een Sand Buggy, Stealth Tank, Jeep of Harvester kun je wel in en uit hoppen en besturen.
Een belangrijk onderdeel is uiteraard de AI. NOD soldaten zullen geen hersenloze robots zijn die zich laten neerknallen als sitting ducks. Renegade is geen DOOM en het gaat erom dat de specialiteiten en de skills van de Commando tot uiting komen in de diverse missies vol complexen en schietgrage eenheden. Sommige missies komen rechtstreeks voort uit levels die je ook in Command & Conquer games hebt gedaan. Zo zul je een keer engineers escorteren naar een NOD communicatiecentrum om info te stelen en vervolgens de boel plat te leggen. De engineers alsmede de NOD soldaten zullen adequaat reageren op je acties. Geluid en line of sight spelen hierbij een belangrijke rol. Gelukkig dat je met je sniperrifle behoorlijk kunt inzoomen. De erg uitgestrekte levels lenen zich dan ook ideaal voor dit soort 'campen'. Har, har, har.

LOOKS

Zoals de game zich nu laat zien, is Westwood er bijzonder goed in geslaagd alle eenheden en gebouwen authentiek en in fraai 3D naar Renegade te vertalen. En dat voor een bedrijf dat meer gaf om gameplay dan om funky graphics. Zie de graphics van Red Alert 2 en Tiberian Sun: doeltreffend maar nergens baanbrekend of schokkend fraai.
De 3D engine van Renegade is een mooi huzarenstukje en de grafisch power kan zich redelijk meten met andere 3D engines van dit moment. Dankzij de engine kan er eenvoudig tussen indoor en outdoor over worden geschakeld en vindt er veel actie tegelijk op je scherm plaats. Ook scripted events met de in-game engine verhogen de levendige sfeer van het spel. Zo word je alias Havoc in een van de eerste missies gedropt op het strand. Hierbij vliegen de choppers over en bestormen GDI troepen het gebarricadeerde strand a la de landing op Normandië tijdens D-day. De NOD soldaten zitten verschanst in bunkers en torens. En deze gasten legen genadeloos hun mitrailleurs op de good guys. Het is jouw taak om temidden van deze panische wanorde zoveel mogelijk NOD soldaten over de kling te jagen en de schade bij de GDI te beperken. Hoe meer soldaten je bakcup geeft, hoe meer hulp je later in de missie kunt verwachten. Daarna is het meteen zaak om de SAM sites uit te schakelen zodat luchtartillerie in kan vliegen en een tapijt van bommetjes op de deurmat van NOD's voorhoede kan leggen. Het is bij dit alles net of je naar een film kijkt. Zeer knap gedaan!


Die Tiberium is duidelijk ongezond voor huid en haar.

HOE KNAL JE?

Denk overigens niet dat je van veraf alle slechteriken kunt neerknallen en dan zonder problemen een basis kunt verkennen. Renegade maakt gebruik van enemy respawn. Na een tijde komen er dus keer op keer weer nieuwe soldaten die je tegenstand bieden. Dit om de actie in de game vast te houden ervoor te zorgen dat het spel uitdagend blijft. Overigens zullen de kersverse vijanden zo realistisch mogelijk verschijnen door bijvoorbeeld uit bunkers of barakken te rennen of uit choppers via touwen naar beneden te zeilen. De chopper in kwestie met rocketlauncher neerhalen maakt natuurlijk wel een resoluut einde aan je probleem. De manier van knallen en schieten speelt tevens een rol. Het spel maakt namelijk gebruik van een location-specific reaction system. In navolging van Soldier Of Fortune hebben de karakters in Renegade zestien verschillende painzones. Het hangt er dus vanaf waar je een tegenstander raakt. Een schot in de adamsappel levert een compleet andere animatie op dan een schot in de rug of arm. De specifieke locaties vinden we tevens terug bij muren en deuren. Sommige muren zijn dus compleet opblaasbaar waarna zich geheime gebieden blootgeven en de verschillende bonusroutes waar ik het net over had zich aandienen. Het is nog geen Red Faction, maar het is wel een leuke, extra feature!

C&C MODE

Natuurlijk hoort bij zo'n ambitieuze titel een multiplayer component. Westwood is hard bezig een aantal uitdagende Deathmatch, Capture The Flag, King of the Hill en Team DM maps in elkaar te flansen. Interessanter echter is de geheel nieuwe C&C mode. Deze mode komt er min of meer op neer dat je de RTS battles van C&C naspeelt vanuit het first-person gezichtspunt van diverse ingelogde soldaten. Hierbij spelen twee teams tegen elkaar (NOD versus GDI) en dit is dan ook de enige spelmode waarbij spelers de bad guys van NOD kunnen spelen. De bedoeling is simpel: ieder team heeft een voorgebouwde, eenvoudige basis en je dient de vijandelijk basis helemaal te vernielen. Totdat er geen steen meer overeind staat. Net als in C&C dien je te harvesten en extra complexen neer te zetten, kun je troepen trainen, speciale eenheden inzetten en afweergeschut plaatsen. Het is dus eigenlijk gewoon C&C, maar dan in fonkelend 3D en met meerdere spelers tegelijk dan wel één tegen één. Een zeer uitdagende en leuke speelmode die als je het mij vraagt super populair gaat worden op het internet! ◀

NIEUWE RENEGADE FRANCHISE?

Als je denkt dat Renegade een eenmalig uitstapje van Westwood is in het FPS genre, dan heb je het behoorlijk mis. De spelontwikkelaar uit Viva Las Vegas heeft al laten doorschemeren dat er mogelijkheden te over zijn, mocht Renegade aanslaan. Een NOD versie waar je een slechte Commando speelt ligt natuurlijk voor de hand, maar wat te denken van een FPS met de Spy uit het originele Red Alert in de hoofdrol? Oh moeder, als dat toch eens waar mocht zijn. Nee, Westwood gaat ons de komende jaren nog niet met rust laten. Gelukkig maar.

GAMECUBE

Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com

VERWACHT Q1 2002

Gameguru Miyamoto heeft zich laten inspireren door zijn tuin en een prachtige, geheimzinnige en vooralsnog redelijk onbegrijpelijke game gemaakt.


DRE



PIKMIN

Misschien wel de vreemdste titel die ik dit jaar op de E3 zag was de volledig onverwacht aangekondigde GameCube-game Pikmin. Zouden wij Westerlingen ooit zo'n game aankunnen?

Pikmin is het geesteskindje van Nintendo's gamesguru Miyamoto en ik vraag me elke keer weer af aan wat voor drugs deze geniale, maar ook wel hele vreemde Japanse spelletjesmaker moet zitten als hij weer eens een nieuw spel aan het bedenken is. Maar als je de goede man ontmoet zie je een vriendelijke veertiger met twinkelende oogjes en een blijkbaar beetje uit de kluiten gewassen dosis fantasie. Anyway, Miyamoto is weer eens bezig geweest en het product Pikmin, is net zo mooi als dat het ook volledig absurd is. De man heeft zich laten inspireren door zijn grote hobby tuinieren te vertalen naar een videogameconcept. Pikmin zou echter niet de eerste vrolijke en kleurrijke Japanse game zijn waar we eerst niets van snappen, maar die ook het westen in zijn ban zou krijgen. Vandaar dat we tenminste moeten proberen om een serieus oog te werpen op deze launchtitel.

RARE JONGENS DIE PIKMIN

Zo op het eerste gezicht is het bijna onmogelijk om te bedenken in welke spelletjescategorie Pikmin thuis hoort. Vanwege de uitgekiende resource management denk je al snel aan het sim-genre, maar het zou de game teniet doen om hem niet onder te brengen tussen de action/strategy-games. Het verhaal achter Pikmin helpt ook niet echt duidelijk te brengen in deze situatie. Het zit namelijk als volgt: je speelt een zilveren ruimtemannetje, die gestrand is op een planeet vol plantaardige wezens, de Pikmin. Het uiteindelijke doel is uiteraard om weer een soort van ruimteschip in elkaar te flansen om veilig naar huis mee te vliegen, maar voor het zover is moeten er eerst tienduizend andere dingen gedaan worden. Zonder de hulp van de plaatselijke bevolking gaat dat echter niet lukken, dus het is je taak om de Pikmin voor je karretje te spannen. Maar zelfs wat daar nou precies de bedoeling van is zal ik pas kunnen vertellen nadat ik een review-kopie van de game in handen heb gehad, want na een hele tijd ademloos gekeken te hebben hoe een Pikmin-pro bezig was met spelen, begreep ik er eigenlijk nog geen ene jota van. Wat ik wel weet is dat je Pikmin's kunt plukken en verzamelen en dat ze in enorme groepen allerlei taken voor je kunnen uitvoeren. De kleine plantjes kunnen bruggen vormen, hakken planten omver, vangen vijanden of verzamelen munten die je nodig hebt om weer nieuwe Pikmin's op te laten groeien. Het klinkt allemaal reuze ingewikkeld, maar het lijkt me -als je het eenmaal een beetje door hebt- ook reuze leuk en vooral erg verslavend.

LEKKER, MOOI EN RAAR

De besturing van Pikmin voelde wel lekker aan. Met de analoge stick beweeg je je mannetje en met een simpele knopdruk fluit je je troepen bij elkaar. Kom je een obstakel tegen gooi je er een handvol Pikmin tegenaan en ze gaan gelijk aan de slag. Met de camerastick stel je het gezichtsveld in en de schouderknoppen gebruik je om te zoomen. Het is eigenlijk moeilijk te zeggen of de graphics nou erg mooi zijn omdat je aandacht volledig wordt ingenomen door de vreemde gameplay. Als je echter even een beetje afstand neemt van de Pikmin dan vallen de prachtige graphics van de GameCube wel degelijk op. Net als bij Luigi's Mansion ligt het zwaartepunt van de game niet bij de graphics maar bij de gameplay. En zo hoort het eigenlijk ook. Ik kan persoonlijk niet wachten tot ik een review-versie heb, om uit te vissen waar de game nu eigenlijk echt om draait en ik ben heel benieuwd hoe deze titel uiteindelijk zal aanslaan op de westerse markt.


Heeft er ook iemand slagroom en suiker meegenomen?


Hmm, ze zeiden toch echt dat we gingen spacen.


Die Pikmin gebruiken duidelijk dezelfde shit als Miyamoto.


En vertel ons nou maar eens wat we moeten doen.



Tja, en als je dan teveel paddo's in je thee stopt, krijg je dit.

Naughty Dog / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.naughtydog.com

PLAYSTATION 2
VERWACHT Q4 2001

BORIS

Naughty Dog heeft het programmeren voor de PS2 aardig door want dit was een van de vetste PlayStation 2 titels op de afgelopen E3.


Ik maak vietnameeuwse loempia's van die etters!


Samen doen we 't niet gek, hè Jak?


Maar waar zit nou de trekker?


Gelukkig doe ik altijd wat nandrolon door z'n voer.

JAK AND DAXTER
THE PRECURSOR LEGACY

Naughty Dog is klaar met het maken van Crash Bandicoot games en het werd dan ook de hoogste tijd dat er eens wat nieuws kwam uit dat gloednieuwe glimmende kantoor in Santa Monica.

Sony had een behoorlijk indrukwekkende stand op de afgelopen E3 en op die enorme vloer hadden ze een centrale plaats ingeruimd voor de mannen van Naugthy Dog die daar hun nieuwste creatie Jak and Daxter kwamen laten zien.
De game is op het eerste gezicht een gewone platformer die rechtstreeks uit de stal van Crash Bandicoot komt maar als je twee keer kijkt dan zie je dat er hier veel meer aan de hand is.
Zo zijn de graphics zo strak dat je denkt dat deze gasten iets weten dat 99% van de overige PlayStation 2 developers niet weten. De framerate is indrukwekkend en de textures vallen gelijk op door hun kleurige vrolijkheid.
De animatie van onze helden Jak en Daxter is zo goed als perfect en de besturing is zo ontzettend precies dat ik zeker weet dat niemand zich in deze game ooit zal storen aan platformpjes waar je niet of moeilijk op kunt springen of momenten waarop je het gevoel hebt dat je de characters niet helemaal onder controle hebt.
Nee, dat hebben ze goed gedaan daar bij Naughty Dog en er zijn heel wat developers die daar nog een voorbeeld aan kunnen nemen.


Nee hè, het is nog ochtend en die gasten zijn alweer rete-stoned.


Ik heb trek in die Jak. En jij bent op dieet dus jij neemt Daxter.

VRIJHEID, JE WEET TOCH?

De wereld of beter gezegd het eiland waarop de Jak and Daxter game zich afspeelt is tot in de kleinste details uitgewerkt en je hebt de volledige vrijheid om te gaan en staan waar je zelf wilt. Dat komt mooi uit want terwijl Jak op zoek moet gaan naar een manier om zijn vriendje Daxter weer terug in een mens te veranderen (nadat hij door een ongelukkig ongelukje is veranderd in een soort wezel), moet Daxter de stoere Jak voorzien van alle nodige hulp en daarbij kan een beetje vrijheid geen kwaad.
Het mooie aan Jak and Daxter is de manier waarop de puzzels zijn verwerkt in het spelontwerp maar daar kan ik op dit ogenblik nog niet al te veel over verklappen. We hebben de game wel even gespeeld op de E3 maar er was lang niet genoeg tijd om het spel echt binnenstebuiten te keren.
Maak je geen zorgen zou ik zeggen want voordat de game in de winkels ligt deze winter komen we bij je met een complete review.

NOG MOOIER

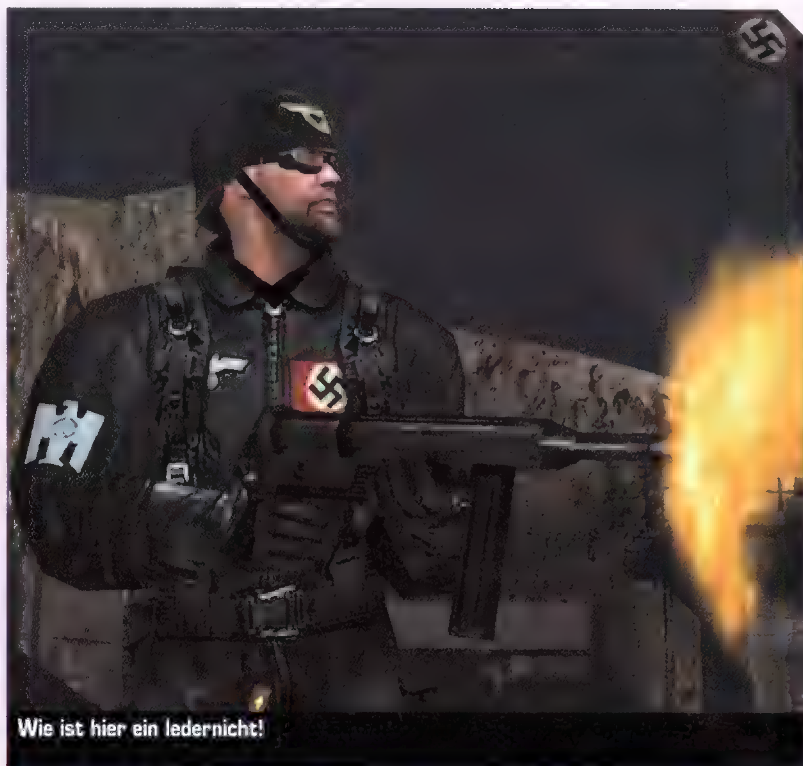
In de tussentijd hebben we een aantal screenshots voor je verzameld die in ieder geval de vrolijkheid van het spel moeten onderstrepen.
Misschien zie je ook de kleine objekten die je moet verzamelen en dat is eigenlijk het enige ding waar ik nu alweer een beetje tegenop zie.
De gasten die platformgames ontwikkelen kunnen het gewoon niet laten om zo'n spel vol te pleuren met dingen die je moet verzamelen. Of het nou powercells zijn of muntjes, ik kan ze niet meer zien. Het moet toch mogelijk zijn vandaag de dag een goede platformer te maken waarin je helemaal niets hoeft te verzamelen?
Gelukkig zijn er in Jak and Daxter ook nog enkele leuke minigames te vinden die de toch al amusante puzzels moeten aanvullen.
Dat lukt prima en ik denk dat deze titel daarom nu al gebombardeerd mag worden tot 'ideale spel voor het hele gezin 2001'.

PC

VERWACHT Q4 2001

Het moet wel gek lopen als dit niet een van de kerst-klappertjes wordt. Als je dat haalt, tenminste.





Wie ist hier ein ledernicht!

De moeder aller first-person shooters krijgt zijn langverwachte vervolg. Return To Castle Wolfenstein is niet minder dan de terugkeer van een legende.

De relatie tussen Duitsers en Nederlanders zal wel altijd een aparte blijven. Ook over 50 jaar zullen we nog steeds vol haatgevoelens scheldend en tierend voor de buis gekluisterd zitten als Nederland tegen Duitsland voetbalt.
Tegelijkertijd heeft de WO II erfenis wel een schat aan bronmateriaal voor films en games opgeleverd. Castle Wolfenstein is daar op gamesgebied natuurlijk het meest bekende en ook meest beruchte voorbeeld van.
We kijken er anno 2001 echter niet meer van op dat je op Duitsers gaat lopen knallen en dat de game vol vlaggen met hakenkruizen zit. Zelfs Duitse gamers smullen van de gameplay en de baanbrekende graphics. De ophef over deze sequel zal dus veel minder groot zijn dan destijds bij z'n voorganger maar het lijkt in ieder geval wél een prachtig spel te worden.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



Pas op achter je! Oh, trap je daar niet meer in.



Die zal ik effe van z'n jeugdpuistjes ontdoen.



Sorry maar ik ben m'n pasje vergeten.



Sorry, verkeerde plaatje, dit is Rune.

Gray Matter Interactive / id Software / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/wolfenstein



HIMMLER IS GEK!

Dat Duitsers een beetje gek zijn, wisten we al lang. Maar zo gek als Heinrich Himmler? Dat Himmler in het echt ook bizarre experimenten uitvoerde en een ongezonde interesse had in occulte krachten, is geen verzinsel maar een feit en het is dit feit waar Return To Castle Wolfenstein slim op inspeelt.
Volgens het spel gelooft Himmler dat hij een reïncarnatie is van Henry the Fowler, een duivelse prins uit de 10e eeuw. Dit heeft hem er toe aangezet een leger van ondoden op te wekken om voor eens en voor altijd de geallieerden te verslaan.
Jawel, Naziezombies dus. Alsof ze levend al niet erg genoeg waren. Een behoorlijke dreiging dus en wanneer de Zombies zich dan ook nog eens tegen hun makers keren, breekt de hel los.

FEESTJE

Het spel zal zich rondom en in het immense Wolfenstein kasteel afspelen, waarbij je dus naast soldaten ook tegen zombies en ondoden mag gaan vechten. Over die laatste groep is nog weinig bekend maar aan de screenshots kun je wel zien dat deze gasten er behoorlijk creepy uitzien.
De hele game ziet er overigens erg goed uit. Opvallend is hoe de game op een haast vanzelfsprekende manier gebruik maakt van grote outdoor levels, en dat terwijl de QIII engine toch voornamelijk een indoor engine is. Ook de kapotgeschoten huizen, de voertuigen, de hele burcht alsmede het detail en de animaties van de modellen maken dit een visueel feestje.
Voor zover een interface bij shooters van belang is, is deze ook erg goed in elkaar gezet. Het spel maakt gebruik van simpele oplichtende ikonen. Zo weet je bijvoorbeeld altijd wanneer je een luik kunt openen, een houten plank kunt breken of een ladder op kan klimmen. Er is zelfs een ikoon dat 'verklapt' of een muur een geheime gang verbergt, een eerbetoon aan het originele Wolfenstein dat knotsvol zat met geheime kamers achter open te klikken muren.

GUNS

Geen shooter zonder wapens en RTCW heeft er genoeg. De vlammenwerper is nu al een favoriet door zijn zeer realistische vormgeving en de gigantische wolk vuur die dit wapen uitspuwt. Hiermee vijanden roosteren is nog bruter dan je al gewend bent. Sterker, tot op heden is dit de meest angstaanjagende vlammenwerper die ik ooit in een game heb aanschouwd.
Je hele arsenaal is voor verschillende zaken inzetbaar en natuurlijk is ook de onontkoombare sniperrifle aanwezig. Wat vernuftig gedaan is, is het gegeven dat als je tegelijk rent én schiet, het veel lastiger richten en raken is. En wanneer je net een rush hebt gehad, neerploft en je sluipschuttergeweer trekt, zul je eerst even moeten bijkomen voordat je hand steady wordt om een goed schot te lossen. Wil je wel meteen gaan knallen, dan zal dat moeilijker gaan doordat het beeld bibbert zolang je op adem komt.

GRAY MATTER INTERACTIVE

**Gray Matter Interactive is het grote brein achter de game. Id Software is slechts gedeeltelijk - en met name technisch - bij RTCW betrokken.
Als je denkt dat je nu met een stelletje beginners te maken hebt, zit je fout. Gray Matter Interactive is voor een groot deel gevormd uit Xatrix, de mannen achter de 'dont look at my bitch' game Kingpin. Die ontwikkelaars kwamen op hun beurt weer voort uit het team van de Red Neck Rampage serie. Genoeg ervaring met shooters dus. En dat is te zien.**

AI

De AI van de tegenpartij is behoorlijk goed. De laatste tijd was het in shooters nog wel eens zo dat je tegenstanders 'te slim' werden. Dat wil zeggen, je hoefde maar je keel te schrapen en meteen kwamen er drie opgefokte mannetjes met blazing guns naar je toe gerend. Nu kunnen ze je wel horen maar pas bij te veel geluid gaan ze op onderzoek uit. Pas wanneer ze je echt ontdekt hebben, zullen ze tot aktie overgaan.
Dit betekent overigens niet dat ze zich als dolle stieren dood zullen vechten. Ze gooien tafels omver en verschansen zich daarachter, duiken achter dozen of nemen stelling achter een pilaar. Ook is het niet zo dat er vanuit het niets allemaal soldaten aan komen rennen, de zogenaamde 'enemy respawn'. Ofwel ze zijn al gerekruteerd in een slaapzaal ofwel er komt een jeep aanrijden met vers kanonnenvoer. Dit maakt het allemaal een stuk realistischer. ◄


Die gast eet z'n schnitzel met een rietje.


Scheise, habe ich wieder. Ik dacht ik geef de bloemetjes effe water.


Pas op! Zakkenrollers. Achtung! Taschendieben.

PLAYSTATION 2

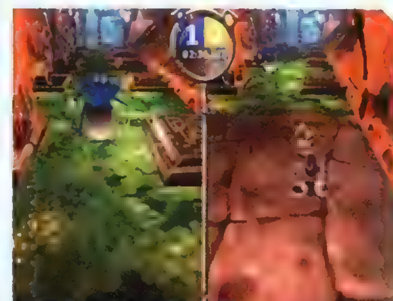
VERWACHT Q4 2001

Het klinkt op het eerste gezicht een beetje suf maar Rayman M wordt een platformer met een gouden randje. Let op mijn woorden.


Misschien een ideetje voor Davilex, Moeras Racer.


Wat Rayman mist aan ledematen, maakt hij goed met zijn neus.


Die blauwe is niet meer te houwe.


Rayman M is zonder dollen een wedstrijdje hard hollen.

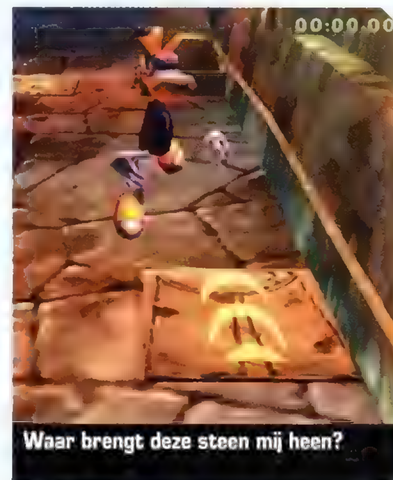
RAYMAN M

Het wordt weer de hoogste tijd voor een nieuwe Rayman game. Daarom gingen we even naar de Ubi Soft studio in Milaan om te kijken hoe het ervoor staat met Rayman M, de nieuwste telg in de almaar groeiende Rayman familie.

Bij Ubi Soft zijn ze ook niet gek. Dat viel me gelijk op toen ik laatst op een warme zomerdag de Milanese studio kwam binnen wandelen. De vreemde mix van Fransen en Italianen zou normaal gesproken alleen maar leiden tot onbegrip en misverstanden, maar de Franse developer heeft er een soort handelsmerk van gemaakt om zoveel mogelijk verschillende nationaliteiten aan één Rayman titel te laten werken. Het resultaat mag er wezen want ondanks het gestotter in gebrekkig Engels, wordt er toch weer aan een dijk van een Rayman game gewerkt. Het avontuur begon al met de uitnodiging die bij ons door de bus viel. Rayman M was de titel die we gingen zien maar waar zou die M dan voor staan? Midget, Mullet, Meeloper of stond het gewoon voor More? Zou dit dan eindelijk de Rayman worden die ons net dat kleine beetje Meer spelplezier zou gaan bezorgen? Nou, spelplezier genoeg want wij bleken er helemaal naast te zitten. De M bleek namelijk voor Multiplayer te staan. Jahaa, het is me wat. Denk je net dat je als doorgewinterde spelletjes journalist alles gezien hebt, komt er opeens een Rayman Multiplayer game de hoek om zetten. Daar moest ik het mijne van weten...

HOEZO VOOR DE HAND LIGGEND?

Multiplayer in een platform game? Ik was behoorlijk benieuwd hoe ze dat



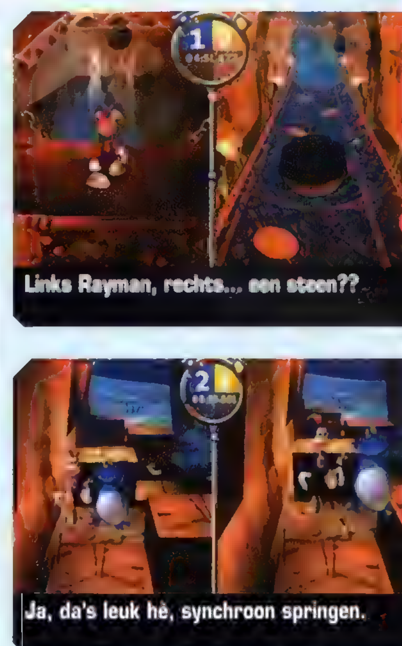
Waar brengt deze steen mij heen?

Ubi Soft / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.raymanworld.com




Why does Rayman always have a bad hair day on a good game night?


Had ik toch mijn kettingzaag mee moeten nemen.


Links Rayman, rechts... een steen??


Ja, da's leuk hè, synchroon springen.

wilden gaan aanpakken. Gelukkig was Arnaud Carrette, projectmanager van Rayman M, wel bereid om het een en ander uit te leggen over hoe dit nieuwe multiplayer spelconcept werd geboren. "Toen we klaar waren met het debuggen van Rayman 2 op de Dreamcast, ontdekten we dat de bètatesters het spel met zelf bedachte regels speelden. Ze probeerden een level zo snel mogelijk uit te spelen of zo veel mogelijk piraten te schieten in zo weinig mogelijk tijd. Daar komt het oorspronkelijke idee van Rayman M vandaan. Het bleek niet nodig te zijn om Rayman in een Kart te laten rijden om toch lol te hebben in een multiplayer mode." En inderdaad bleken de ingrediënten voor goede multiplayer aktie al verborgen in het platform genre. Alleen wordt er bij Rayman M ook daadwerkelijk de nadruk op gelegd. En dat gebeurt in maarliefst twee verschillende onderdelen. In de eerste plaats moet er geracet worden. Geracet zonder auto's, maar gewoon met de benenwagen en met gebruik van alles wat de verschillende figuurtjes op hun weg tegenkomen. Rennen, springen, vallen, opstaan en weer doorgaan en dan het liefst zo snel mogelijk. Bij het tweede deel gaat het om een battle in een arena. Het is de bedoeling om elkaar te bestoken met projectielen die je vindt in de vorm van powerups die door het level zijn verspreid. Het is de bedoeling om elkaar zo vaak mogelijk te raken of om zo veel mogelijk speciale items te pakken. Het hangt een beetje af van de mode die je kiest.


Rechts is zeker een toverspiegel.

COLA EN WORSTJES

Tot zover de theorie, maar is het ook in de praktijk echt leuk om als een gek door een level te rennen en mekaar het leven zuur te maken? Ik moet eerlijk bekennen dat ik het hele idee een beetje suf vond klinken in het begin. Gelukkig was een PS2 snel gevonden en kon ik het ter plekke tegen een collega journalist opnemen om aan den lijve te ondervinden of er wel echt genoeg aktie in dit concept zit. Binnen een halve minuut spelen lagen ik en mijn tegenstander dubbel van het lachen en probeerden we elkaar niet alleen in het spel opzij te zetten, maar zette deze strijd zich ook voort op de rollende bureau stoelen en voordat we het goed en wel in de gaten hadden lag er een glas cola en een schaal met worstjes over de vloer. Dat was lachen geblazen dus! Zodra de aangestormde PR medewerkers de rommel hadden opgeruimd mochten we het nog een keer proberen en mijn eerste indruk werd gelijk bevestigd. Dankzij de geweldige level design van het Rayman M team is de aktie constant van een ongekend hoog niveau. Je moet rennen, springen, slinger cirkels pakken en verder slingeren, en als je valt kom je bijvoorbeeld op een soort glijbaan terecht en moet je een andere route volgen. Dit is allemaal perfect uitgewerkt zodat je heel wat uur zult moeten steken in het uitzoeken van de aller snelste manier om een level door te komen. Dit gebeurt natuurlijk gewoon spelenderwijs.

85% PAS

Rayman M is supersnel en de graphics zagen er werkelijk fantastisch uit. Het is natuurlijk ook razend belangrijk voor Ubi Soft dat alle Rayman games dezelfde kwaliteit bezitten. Er zijn zelfs mensen bij Ubi Soft in dienst wiens enige taak het is om er voor te zorgen dat er niet gerotzooid wordt met Rayman en dat hij bijvoorbeeld geen dingen doet die niet bij het arm en beenloze ventje passen. Je staat er misschien niet bij stil, maar als er elk jaar voor zes verschillende platforms Rayman games gemaakt worden door development teams die verspreid zitten van China tot Marokko dan kost het heel wat moeite om Rayman overal "hetzelfde te laten zijn". In dat opzicht is Rayman M opzienbarend omdat de verschillende characters in dit specifieke spel precies even groot moeten zijn anders botst de een wel tegen een muur waar de andere er nog net langs kan.
Dat zou natuurlijk niet eerlijk zijn. Het is vreemd om een kleine Globox te zien maar het went natuurlijk gelijk. Daarnaast is er weer uitzonderlijk veel aandacht besteed aan de animaties van de acht verschillende characters.
We komen er in de uiteindelijke review natuurlijk nog op terug maar nu Rayman M voor 85% klaar is, kan ik zelf niet wachten om deze game op de redactie te spelen. ◄

PC

VERWACHT Q1 2002

Een fonkelnieuwe 3D engine, de sterke Age Of Empires besturing èn gameplay en de drie mythische volkeren maken dit een opmerkelijk leuke game om naar uit te kijken.


Het is dat die sloot er tussen zit want anders...




Op zulke momenten hoop je toch op die zandwormen uit Dune.


O middernacht, schijn een lichie op mij...


Even wat Griekse Mythologie, da's dus een Minotaur.

AGE OF MYTHOLOGY

Age Of Empires gaat 3D! Alhoewel, niet helemaal want Age Of Mythology is niet Age Of Empires III, maar een mythisch zijpad dat Ensemble Studios is ingeslagen...

De Age Of Empires serie is meer dan succesvol gebleken. Hoe iedereen ook altijd op Microsoft loopt te schelden (monopolist, saai, grote opslokker), zonder Gates en kompanen had Ensemble Studios nooit twee ijzersterke games uit kunnen brengen. Voor beide delen was de in Redmond gevestigde softwarereus immers de grote geldschieter. Ensemble Studios is nu officieel onderdeel van de Microsoft Gaming Division maar dat weerhoudt ze er niet van om gewoon lekker door te gaan met hun ding; fraaie strategy games maken en zo nu en dan wat talent uitlenen. Age Of Mythology staat gepland voor een vroege 2002 release maar we hebben inmiddels al behoorlijk wat info over de game.

BANG!

De BANG-engine die voor Age Of Mythology gebruikt wordt, ging al in 1997 in productie. Het doel was een krachtige 3D engine maken die met name voor RTS maar ook voor andere gamegenres geschikt zou zijn. De BANG-engine heeft behoorlijk wat power in huis waardoor het ook in 3D mogelijk is om heel veel eenheden tegelijk op je scherm te krijgen. De massale slagvelden met honderden units tegelijk was iets dat Bruce Shelly en zijn maatjes absoluut wilden handhaven. Bovendien laat deze engine veel meer animaties toe waardoor de bewegingen van de eenheden een stuk realistischer ogen.

ANDERE BENADERING

Daar waar Age Of Empires en Age Of Kings beiden zeer historisch verantwoord en accuraat waren, stapt AOM (Age Of Mythology) duidelijk van die benadering af. Dat wil overigens niet zeggen dat de volken niet gedetailleerd en authentiek tot leven zijn gekomen, maar door de mythische benadering laat men ook ruimte voor rituelen, mythische monsters, helden, goden, wonders en rampen. Culturele ontwikkeling, diplomatiek en handelsbetrekkingen zijn naar de achtergrond geschoven. De volken die ten tonele verschijnen zijn in ieder geval de Noormannen, Egyptenaren en Grieken. Ieder met hun eigen beschaving, eenheden, mythische helden en te aanbidden goden.

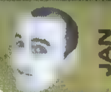
GODALLEMACHTIG

De gameplay is nog steeds typisch AOE waarbij je hout, voedsel en inkomsten moet genereren, gebouwen neerzet en units traint. Echter, het leuke is nu dat je een leger kan voorzien van een Cyclops of de hulp inroept van een enorme hagel- en bliksembui. Nadat je als speler een volk hebt gekozen, bepaal je welke goden je gaat aanbidden en voor welke je tempels gaat bouwen. Ieder volk heeft drie te kiezen (hoofd) goden. De Egyptenaren hebben Ra, Osiris en Seth. De Noormannen doen het met Odin, Thor of Loki en de Grieken gaan voor Zeus, Poseidon en Hades. De classici onder ons hebben het al door: je kunt steeds kiezen uit twee 'goede' goden en één 'slechte' god. Hades is de Griekse god van de onderwereld, Loki is de duivelse god van het

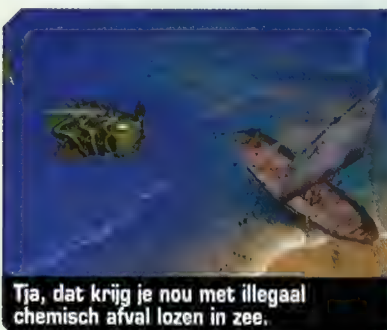

Die Maartse buien kunnen nogal eens fel uit de lucht vallen.


Als je goed luistert hoor je de krekels.

Ensemble Studios / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.ensemblestudios.com/




Nee, da's lekker handig een Sfinx midden in een sompig moeras bouwen.


Tja, dat krijg je nou met illegaal chemisch afval lozen in zee.

kwaad ook wel de god van de misleiding en Seth; de Egyptische god van het kwaad en de droogte. In totaal zijn er dus negen beschavingen te bedenken, drie van elk volk met alle drie hun eigen religie.

MYTHOLGIE

De mythologie heeft in AOM eveneens drie vormen. Je kunt een god vragen om een held of een afgevaardigde te sturen. Dit kan bijvoorbeeld een zeemonster van Poseidon (god van de zee) of een ijsreus van Odin zijn. Daarnaast kun je om rampen of natuurlijke krachten vragen. Zeus is de enige god die enorme bliksemschichten kan ontsteken, terwijl Hades weer kolkende lava en vuurmeteoren neer kan laten dalen. Of je kunt vragen om een wonder of een blessing. Ra kan voor een rijke oogst zorgen terwijl Seth bijvoorbeeld de oogst van een rivaliserend volk kan laten verdrogen.

Zo zijn er tal van mogelijkheden en mythische invloeden die een grote rol spelen in het verdere verloop van de strijd.

Mythische afgevaardigden hebben stuk voor stuk andere krachten. De Cyclops (eenogige bul) en Minotaur (half mens, half stier) zijn beiden enorm sterk, terwijl Medusa bijvoorbeeld weer tegenstanders kan laten verstenen en de ijsreus ze tijdelijk kan bevriezen. Dit houdt niet in dat je 'normale' eenheden maar lullig aan de kant staan toe te kijken. In tegendeel, ze zijn zelfs erg belangrijk omdat de hulp van de goden beperkt inzetbaar is. Gelukkig maar, anders zou het zo gewoontjes worden.

De plagen, monsters en natuurkrachten moet je zien als schaarse maar sterke troeven die je op strategische momenten inzet. En een bataljon boogschutters legt met een regen aan puntige pijlen een Cyclops toch echt wel om.


Is iedereen compleet? Dan kan de beachparty beginnen.

3D

De nieuwe gameplay gaat gepaard met een nieuwe 3D engine die heel veel in huis heeft. Het detail en de graphics zijn ongekend fraai voor strategy games en doen niet meer aan Age Of Empires of Age Of Kings denken.

Ronduit verbluffend is het 'deformable' terrein. Wanneer je een meteorenstorm oproept en laat neerdalen op het slagveld, zullen enorme kraters van kuilen ontstaan terwijl het vuur en de explosies aan alle kanten over je scherm donderen. Zorgvuldig gebouwde tempels en steden kunnen deels of geheel weggevaagd worden door deze goddelijke toornen.

De 3D engine laat je bovendien eenvoudig in- en uitzoomen en de hele map roteren zodat de battle vanuit ieder hoekje te volgen is. Alle grafische snufjes die je verder nog kunt wensen zijn aanwezig. Dag- en nachtcycli, drukbevolkte, levende omgevingen met diverse beesten, verschillende settings en weersomstandigheden. Sneeuw, wind, regen en natuurlijk de reeks natuurrampen hebben allemaal invloed op de flora en fauna van de levels en het uiterlijk op je scherm.

Zoals het er nu naar uitziet zullen we qua graphics en gameplay dus absoluut niet teleurgesteld worden. ◄


Een Noorse nederzetting.


Als je even met je ogen knippert...


....is het alweer nacht.


Dit doet me meer aan Black and White denken.


Dat is weer eens wat anders dan een mol in je tuin.

PC

Sunflowers / Electronic Arts / Tel: 0800-940555 / www.anno1503.com/english/index.shtml

VERWACHT Q3 2001

Anno 1503 heeft veel in zich om nog succesvoller te worden dan zijn voorganger. En deze keer ook buiten Duitsland. Jawohl!







Heeft u een kamer voor duizend-en-een-nacht.

ANNO 1503

Anno 1602 was een schot in de roos voor het Duitse Sunflowers, alleen hebben wij daarvan hier in Nederland nauwelijks iets gemerkt. Aan EA de taak om met de sequel ook in Nederland groot te scoren.

De sequel annex prequel Anno1503 vindt dus negenennegentig jaar voor het origineel plaats. De makers hebben niet zomaar een jaargetijde gekozen maar zijn zeer nauwkeurig te werk gegaan. Alles wat je op je scherm te zien krijgt moet overeen komen met het begin van de 16e eeuw, waardoor schepen, huizen, klederdracht en bouwstijlen van kathedralen en burchten allemaal precies kloppen. Hier zit tonnen research in en het spel ademt dan ook een laatmiddeleeuwse, begin Renaissance tijdsbeeld uit. Anno 1503 is super getailleerd en de ingame graphics zijn een genot om naar te kijken. Ook als je niets doet lopen de inwoners lustig heen en weer en doen hun ding. Alle gebouwen en objecten zijn in 3D gerenderd en je kunt de kaart vanuit vier hoeken bekijken. Hierbij word je getrakteerd op een schat aan details. Zelfs aan fresco's op gevels van religieuze gebouwen is gedacht en overal zorgen kleine animaties voor een levendige sfeer. Schuimkopjes op de golven, rondrennend wild in de bossen, wapperende zeilen van binnenkomende schepen en ga zo maar door.

VIJF PEILERS

De meeste tijd van het spel vindt plaats op Europees grondgebied, maar je zult ook het ongerepte Amerika ontdekken en je daar settelen. Of je stuit op de Azteken wanneer je probeert je expansiedrift in Zuid-Amerika voor te zetten. Je kunt zelfs met de Eskimo's gaan koukleumen en op pinguïnjacht gaan. Net als bij het origineel stoelt Anno 1503 op vijf peilers. Je moet voortdurend nieuw gebied ontdekken om invloed uit te oefenen en je rijk te vergoten. Voorts dien je nieuwe steden en dorpen te bouwen, diplomatieke betrekkingen op te zetten en de eisen en behoeften van je stedelingen moeten worden beantwoord. Als laatste is het je taak om vijanden en agressors buiten je rijk te houden en in oorlogstijd te verslaan. Oorlog voeren gaat over land en zee, net zoals de ontdekkingsreizen, handelsroutes en diplomatie. Alle peilers zijn even belangrijk, je kunt dus niet allemaal maar goodies verhandelen en geen oorlogsmachine opbouwen.

MORREN & KLAGEN

In totaal zijn er acht culturen en tweehonderdvijftig verschillende gebouwen. Een belangrijk onderdeel is handel waarbij ook het weer en het klimaat een rol spelen. Eskimo's kunnen geen fruit kweken waardoor je met een paar kisten bananen en peren een interessanter partner voor hen bent. Zo kun jij weer aan ijsberenvellen en walvisvet komen. Als beschavingen niet met je willen handelen kun je ze altijd nog onderwerpen. Dat kan gepaard gaan met complete stadsbezettingen, katapulten, boogschutters of ridders te paard. In totaal zijn er tussen de tien en zestien oorlogseenheden inzetbaar, waarbij de bekende 'techtree' een grote rol. Hout hakken voor bouwmateriaal is logisch, maar ook de behoeften van je stedelingen spelen voortdurend een rol. Je kunt dus niet fruit gaan verhandelen als je eigen inwoners niet te eten hebben. Dit laatste is trouwens erg grappig gedaan. Mocht je te weinig voedsel hebben, dan krijg je lange wachtrijen voor de voedselkraampjes op de markt, waarbij je bevolking gaat lopen morren en klagen. Dat is erg visueel én bovendien een stuk leuker dan de cijfers en tabelletjes uit de meer hardcore civilisatiesims. Al met al is Anno 1503 een veelomvattend spel dat toch erg eenvoudig te bedienen is. Het spel speelt dus meer als Knights & Merchants of Settlers dan als een Civilization of Call To Power. ◄



Gaan we naar de kerk of eerst de wallen op?



Shit, alweer de sleutel vergeten.



De bakfietsvrije zondag anno 1503.

KCET / Konami / Tel: 030-6622332 / www.kcetokyo.com/we/we5/home.html

PLAYSTATION 2

Q1 2002

SKATE

Op de Europese versie van Winning Eleven 5 moeten we nog een paar maandjes wachten, maar neem maar van mij aan dat dit de footiegame gaat zijn die je in je collectie wilt hebben!


Even de tegenstander op het verkeerde been zetten.


Het is weer bommetje vol.



Voor de volle punten kijk je voor het koppen ff mooi in de camera.

WINNING ELEVEN 5

ISS Pro viel mij -en redelijk wat andere gamers- op de PS2 enigszins tegen; zal Winning Eleven 5 wel weten te overtuigen?

Voor alle duidelijkheid, ISS was afkomstig van Konami's ontwikkelaars team van Osaka (KCEO). Winning Eleven 5 staat op naam van het team uit Tokio (KCET), dat eerder al verantwoordelijk was voor de ISS Pro Evolution-serie. Jullie weten inmiddels wel dat dit voor mij de ultieme footiegames zijn. Welnu, Winning Eleven 5 is als het ware de Japanse versie van ISS Pro Evolution 2 voor de PSX, en voor mij dus rete interessant om aan een onderzoekje te onderwerpen.

JAPANS BLIJFT TRICKY

Pfff, da's knap lastig, al die Japanse tekens in het hoofdmenu. Gelukkig is de set-up vrijwel identiek aan die van de ISS Pro Evolution-games en vond ik al snel mijn weg naar de verschillende modes. Ook de meest interessante optie, de Master League, is nu weer aanwezig, ditmaal nog uitgebreider dan op de PSX het geval was. Daarover zo meteen meer, eerst de andere opties. Er zijn weer een aantal International Cups en Leagues te spelen met een stuk of 53 nationale teams (waarvan er 29 beschikken over de officiële spelersnamen, dankzij Konami's FIFPro licentie) evenals 6 verborgen All-Star teams (met legendes als Cruijff, Pele en Maradona), spelers en stadions. Om de gameplay onder de knie te krijgen is er natuurlijk ook weer een Training en Exhibition-Mode aanwezig.

PUBLIEKSTREKKER

De Master League is nu nog interessanter geworden. Zo telt deze league nu 32 clubteams (waaronder PSV, Feyenoord en Ajax) die in het begin nog bestaan uit fictieve, middelmatige spelers, en uitkomen in een eerste en tweede divisie. Ook nu krijg je na gewonnen wedstrijden een aantal punten, en als je er genoeg hebt, kun je steeds weer bestaande spelers kopen. Aardig detail, wanneer je een periode nauwelijks punten binnensleept kan zo'n speler jouw team wel eens verlaten. Dit alles maakt de Master League tot dé publiekstrekker van de game.


Ook David Beckham kun je er zo uit pikken.


Shit! Dit net is niet van nylon maar spinnenrag.

Wie bekend is met de bediening van de ISS Pro-games, zal met Winning Eleven 5 niet al teveel moeite hebben. De controls doen namelijk zeer vertrouwd aan, daar bijna alle bekende moves onder dezelfde knoppen zitten als bij de PSX-versies. Nieuw is de mogelijkheid om met de R3-knop (d.m.v. drukken op de rechter stick) de bal in elke gewenste richting te spelen, waarbij het niet uitmaakt welke kant je uitloopt. Ook de sprint-optie is nu meer uitgediept. Zo kun je nu op drie manieren een sprintje trekken, van een korte sprint met veel balcontrole tot een snelle, lange sprint waarbij je veel kans hebt dat je de bal kwijtraakt. Een-tweetjes en schieten op doel zijn nu wat ingewikkelder en uitgebreider, maar maken het realiteitsgehalte nog hoger.

TOP, TOP, TOP

De animaties zijn zwaar in orde. De stadions ogen prachtig, waarbij het levendige publiek met fakkels, vlaggen en confetti het feestje compleet maken. De animaties van de spelers zijn nu nog beter uitgewerkt (Edgar Davids met gele bril is de bom!) en de moves zijn nog soepeler en realistischer. De licht- en weerseffecten op en rondom het veld gaven me tijdens het spelen het gevoel in een echte wedstrijd te zitten. Camerawerk en commentaar: top! Ten slotte nog wat woordjes over de AI, die is op het wat slungelige gedrag van de keeper echt bijna perfect. Jawel, voor footie fans gaat dit zonder twijfel dé titel zijn om naar uit te kijken. ◄


Edje "pitbull" Davids heeft in Winning Eleven 5 gelukkig geen last van Nandrolon-gezeik.

PC

VERWACHT Q1 2002

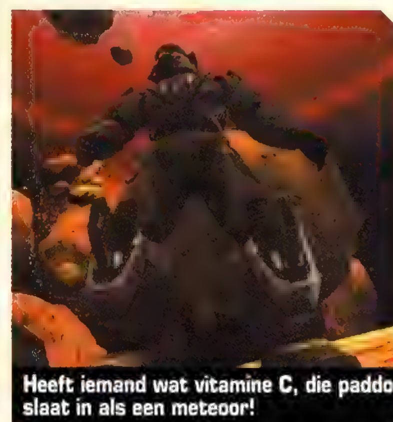
Unreal 2 is nog ver van ons verwijderd maar nu al een titel om naar uit te kijken. Al zul je tegen die tijd wel je PC moeten upgraden, ben ik bang.



UNREAL 2


Heb je het gaslek al gevonden, Jaap?


Zeg schele, zelfs mijn opa mikt beter dan jij!


Heeft iemand wat vitamine C, die paddo slaat in als een meteoor!

Unreal 2 was grafisch gezien zonder twijfel een van de mooiste spellen op de E3 maar ook de gameplay belooft veel goeds.

Regelmatig gaan we op perstrip en dan zitten we met een stuk of dertig journalisten bij elkaar in een hotel. Vervolgens kom je terug en dan lees je later in het artikel dat je Nederlandse collega's (waarmee je nog zo gezellig hebt zitten doorzakken) "de enige waren die een exclusief interview hadden met de makers van game X". Ja, heel stoer.
Ook verbaas ik me nog steeds hoe sommige creatieve geesten acht pagina's vol weten te schrijven over een game die in een bedompt klein zaaltje niet meer dan tien minuten werd getoond.
Unreal 2 hebben we precies 35 minuten gezien. Een mooie 35 minuten dat wel maar geen seconde meer. Niemand heeft Unreal 2 nog gespeeld. Hoe vaak je ook op internet uitspraken leest als: "we waren een van de weinigen die Unreal 2 op de E3 behind closed doors speelden". Laat je dus niet gek maken. Wél was iedere serieuze PC gamejournalist zo slim om vooraf een afspraak te regelen met Epic. Zo ook wij natuurlijk.

KWIJL

Ietwat gespannen wurmden Niels, J.J. en ondergetekende ons in het presentatiekamertje. Hé, daar zat ook de Belgische spelletjesgarnaal die alles op digitale videofilm wilde tapen. Helaas dat kon niet doorgaan en hem werd gesommeerd het apparaat uit te schakelen.
We moesten het doen met de 35 minuten die we van het spel op een enorm plasmascherm te zien kregen. Na de eerste seconden dat de Unreal 2 wereld op het scherm verscheen, viel het stil en kon je de spreekwoordelijke speld horen vallen. Moeder Theresa, wat een graphics!
Zelfs Niels die toch meestal de rust zelve is en het alleen van boothbabes echt warm krijgt, kreeg spontaan kwijlneigingen. En ook J.J., altijd scherp, kritisch en niet snel onder de indruk, kon een instemmend hoofdknikje niet onderdrukken.

WAANZINNIG

Het detail in Unreal 2 is gewoonweg absurd fraai. Zo zijn bijvoorbeeld de muren van de gebouwen niet meer opgesierd met texturen maar bestaan deze eveneens uit polygonen. Het gevolg is dat de buitenaardse, 'out of this world' architektuur nog beter tot zijn recht komt. Met name in de latere levels - waar je dus echt op alien grondgebied belandt - zijn de settings ronduit freaky.
Ook elektriciteitskabels, spanningsvelden, lampen en lasers die zich in muren of plafonds bevinden, zijn opgetrokken uit pinkelende polygonen

Epic / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.unreal2.com




Bij het vallen van de avond kleurt de lucht vast rood...


Goed vasthouden jongens, straks vallen we eruit.

die stuk voor stuk realtime lightening en schaduweffekten kennen. Waanzinnig fraai!
Unreal 2 krijgt ook enorme buitenlevels. Wanneer we buiten de Atlantis, jouw ruimteschip, wandelen zien we een deel van de rijke en imposante wereld van Unreal 2. Een soort tropische sfeer waarbij je door bewegend gras loopt en in de verte vreemde beesten (als stipjes) ziet vliegen. Pak je echter je snipergun en zoom je in op deze beesten dan zie je ze in een klap van heel dichtbij. De wezens en de aliens zijn sowieso weer prachtig vormgegeven.
Fijn was ook dat het spel op een GeForce II liep met T & L. Je hoeft dus niet persé een GeForce 3 te hebben om al dit moois op je scherm te krijgen, al word ik dol bij de gedachte hoe het spel er uit moet zien als je wél de allersnelste videokaart in je PC hebt geprikt. Waarschijnlijk zullen de minimum specs rond de P III 500 liggen.

AI

Unreal 2 is gelukkig meer dan alleen maar mooie plaatjes. Ook de verhaallijn en de combat gooit hoge ogen. Als Terran Colonial Authority Frontier Marshall ben je een soort space politieagent en dien je orde en rust te handhaven en dat is een behoorlijke lastige job daar je met muitende huurlingen, fanatieke militairen en zes verschillende bloeddorstige aliens te maken hebt.
De missies zullen aaneen geregen worden door een overkoepelend verhaal waar nog weinig van bekend is. Leuk is dat je veel minder dan in het origineel het idee hebt dat je er alleen voor staat. Er is de babe Aida die je door de missies heen loodst en je voortdurend op de hoogte houdt van de status van je schip en je manschappen. En dan zijn er nog de mariniers die voor je vechten en die je orders kunt geven als 'retreat', 'defend', 'act on your own', 'guard' , 'attack' en dat soort zaken.
De AI is oogt behoorlijk goed, weer een flinke stap verder dan de bots van UT. Unreal 2 zal zich sterk op singleplayer richten maar ook multiplayer spelers komen aan bod. Alle UT modes zijn van de partij alsmede een aantal nieuwe spelmodi.


Ik begon toen ik zes was met mieren, maar zoals je ziet ben ik nu toe aan grotere dieren.

UNREAL CHAMPIONSHIP

Unreal Championship is een Xbox only titel die er op de E3 heel erg mooi uitzag en leuke dingen belooft. Het verschil met een UT op de PS2 of DC is lichtjaren groot. Het is een compleet nieuwe game, kent baanbrekende graphics en richt zich op massaal knalplezier.
Op het moment dat de Xbox in The States online gaat, moet ook UC uitkomen en biedt de game de mogelijkheid met minimaal 20 man (Digital Extremes hoopt zelf op 32) tegen elkaar te fraggen. Je kunt natuurlijk ook tegen 19 bots singleplayer gaan spelen.
Door de grote hoeveelheid spelers onderscheidt Unreal Championship zich van de andere console shooters waar je gelimiteerd bent aan maximaal vier spelers. Ook de enorme outdoor settings zoals exotische bossen en ruïnes in wijdverspreide moerassen zijn zaken die we nog niet bij andere console shooters hebben gezien. UC zal misschien wel het eerste spel zijn dat de PC intensiteit van online shooters benadert.

PLAYSTATION 2

Teeside / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com

VERWACHT Q3 2001

Shadow Man 2 lijkt in elk opzicht beter te gaan worden dan het eerste deel.



SHADOW MAN 2: THE SECOND COMING

Mike Le Roi is terug en dat willen we weten ook. Het vervolg op de meesterlijke Shadow Man is eindelijk bijna klaar en ik kan al haast niet meer wachten.

Mike Le Roi en zijn undead-en-demonen-jagende alter ego Shadow Man zijn terug om op te nemen tegen de Grigori. De demonen die zich al duizenden jaren voordoen als mensen en wachten op de komst van Asmodeus, hun leider. Als de hereniging tot stand komt wacht de mensheid totale vernietiging dat is iets dat we natuurlijk liever niet zien gebeuren. Gelukkig is er één iemand die daar iets aan kan doen. Shadow Man is zijn naam en dankzij de nieuwe engine ziet hij er nog beter uit. De opbouw van het verhaal is deze keer wat eenvoudiger uitgewerkt maar dat doet gelukkig niets af aan de ijzersterke plot. Acclaim beloofd ons meer dan 50 uur spelplezier en dat zal gepaard gaan met bijna twee uur aan prachtige filmpjes die het verhaal moeten vertellen.

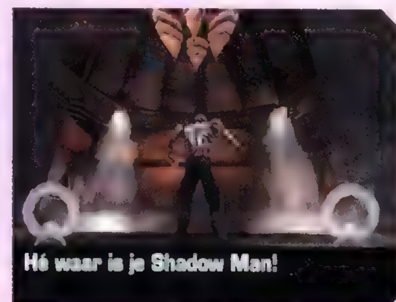
SPIEREN

In zijn tocht door Deadside, het land van de doden, wordt Shadow Man bijgestaan door Jaunty en Mama Nettie. De eerste is een slang zonder hoofd maar daarvoor in de plaats heeft het beest een mooie doodskop. Mama Nettie is een driehonderd jaar oude tovenares die zich voor het gemak heeft voorzien van het lichaam van een mooi jong meisje. Dat speelt wel zo lekker moet ik zeggen want ik zit niet te wachten om een game te spelen met een tovenares die het lichaam heeft van een driehonderd jaar oude vrouw, toch?
Maar ondanks de mooie Nettie is mijn favoriete sidekick toch Thomas Decon. Het is een vriend van Mike die in een rolstoel zit en in elke hand een shotgun heeft. Hij wordt geduwd door Mike en knalt alles aan gort wat ie tegen komt. Mike Le Roi ziet er trouwens ook gelijk een heel stuk strakker uit. Acclaim heeft besloten om hem een stuk gespierder te maken en hem een wat meer macho uitstraling te geven. Beetje jammer is het wel want ik was wel gesteld op de oenige sul die we in deel 1 leerden kennen.

DAG EN NACHT

Zoals we al in een aantal games eerder hebben gezien, kent ook Shadow Man 2 nu een real time dag en nacht systeem. Met andere woorden. Als je 's avonds speelt dan is het in het spel ook donker maar speel je het spel overdag dan is het ook in de game dag. Ik vind dit persoonlijk echt behoorlijk irritant want ik speel eigenlijk alleen maar 's avonds en 's nachts en dan is het dus altijd donker in mijn games. Ik moet er gelijk aan toevoegen dat de sfeer in Shadow Man 2 sowieso al behoorlijk donker is dus wat dat betreft kom ik weinig te kort. Het spel speelt zich af op een aantal verschillende locaties zoals Irak, Lousiana, Engeland, Ierland en Rusland. Zoals de ware fans waarschijnlijk wel zullen weten is het spel Shadow Man gebaseerd op een comic en uit die strip komen ook de meeste characters. Zo gaat het gerucht dat de heks Babayaga een grote rol zal spelen in het stuk dat zich afspeelt in Rusland. Hoe de vork precies aan de steel zit kunnen we pas zien als we de review versie op de redactie hebben. Binnenkort dus meer over deze topper.


Mike laat een variant op de vlammenwerper zien.


Hé waar is je Shadow Man!


Mike Le Roi is een heetgebakerd mannetje.


Sorry, ik liet me ff gaan met dat laue programmaatje Paint.


Shit, wat zei dit ook alweer over het weer van morgen?


Neem Mike nooit in de zeik.


Zal ik jouw eens even fileren lelijke vissenkop.

Ion Storm / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.planetdeusex.com

PLAYSTATION 2

Q3 2001 / Q4 2002

JAN

Een spel als Deus Ex verdient het om door zo veel mogelijk gamers gespeeld te worden. PS2 bezitters er ligt een juweeltje op jullie te wachten!



DEUS EX

Het veelgeroemde Deus Ex zal zijn opwachting in de console wereld maken en moet volgens de makers afrekenen met de hokjesgeest in de gamesbiz. Een gedurfde opdracht.

Het originele Deus Ex dat vorig jaar op de PC uitkwam, heeft inmiddels meer dan dertig onderscheidingen en awards gekregen en was volgens vele critici niet alleen de PC game maar ook dé overall game van 2000. En daar sluit ik me graag bij aan. Niet zo vreemd dus dat Eidos en Ion Storm (de afdeling in Austin) het spel gaan uitbrengen op de PS2. Eidos kan wel weer wat zakgeld gebruiken na het Daikatana drama en het moeizame verloop van Anachronox. Anachronox verkoopt nu overigens behoorlijk goed maar Deus Ex was een echte hit en zou dat ook zeer goed op de PS 2 kunnen worden.

NIEUWE INTERFACE

Dit alles zal echter alleen lukken mits de controles stevig onder handen worden genomen, want dat is nog steeds het grote discussiepunt voor shooters annex first-person games op consoles. Het is dan ook verdienstelijk van Ion Storm dat daar vooralsnog de grootste aandacht op is gevestigd. De hele interface zoals we die van de PC versie kenden is weggegooid en men heeft de besturing van begin af aan opnieuw ontwikkeld. In plaats van dat je nu door allerlei menu's moet klikken en veel tijd doorbrengt in je inventory systeem, heb je rechts en links in beeld alle opties zo goed als on-screen, zodat je snel keuzes kan maken. Als antiterrorist geheimagent JC Denton kun je zo zonder veel moeite je 'augmentations' en je wapens uitkiezen en jezelf (cyborg die je bent) upgraden. Ook zal er een auto-aim optie komen zodat richten, het openen van deuren en het oppakken van stuff minder problemen oplevert.

AANPASSINGEN

Andere aanpassingen vinden we in de muziek en grafische afdeling. De muziek wordt opnieuw opgenomen met een orkest om nog meer sfeer aan het toch al grimmige spel mee te geven. Daarnaast zullen de karakters uit meer polygonen bestaan om zo meer levendigheid en realistische animaties te bewerkstelligen. Sommige karakters in Deus Ex op de PC bewogen zich met name tijdens het rennen nog al eens voort als stijve trekpopen. Voorts zullen de tussenfilmpjes niet in-game engine zijn maar prerenderd. Dat je het even weet. De oorspronkelijke levels zijn opgebroken in verschillende kleine sub-levels om de beperkte RAM van de PS2 te omzeilen. Hopelijk vertaalt dit zich niet in ellenlange laadtijden. Voor de rest zie ik als het team zich aan bovenstaande mooie beloften houdt weinig problemen. ◄



In de Nederlandse versie staat er Mac en Febo.



Hallo, ben jij niet de ex van Deus?



Weer zo'n B-acteur die al valt voor ik schiet.

CONSOLE GAMERS BESTAAN NIET

Trekken console gamers een spel als Deus Ex wel? Volgens de goedige maar zeer duidelijke baardmans Warren Spector bestaan er helemaal geen console gamers:
"Het is klinkklare onzin om te denken dat mensen alleen maar of op een PS2 of op een PC spelen. In mijn optiek zijn er geen console- of PC-gamers. Er zijn enkel 'gamers' en die moet je op de juiste manier weten te kietelen. Niemand die een PS2 heeft zal zeggen dat hij geen avontuur wil beleven waarbij hij of zij meerdere paden kan volgen.
Zoals een spel dat diverse genres samensmelt en waarbij je zelf je stijl van spelen kan bepalen. We moeten van die hokjesgeest af. Zolang de besturing wordt aangepast en geoptimaliseerd voor het betreffende platform, kun je in principe ieder spel op elk platform uitbrengen. Zolang het maar geen directe poort is. Helaas gebeurt dat nog te veel waardoor dit soort verkeerde opvattingen blijven bestaan. Bah!"
Ja meneer Spector. Oké meneer Spector. Sorry meneer Spector.



Laat mij er nou maar door, ik heb echt niets aan te geven.

PC

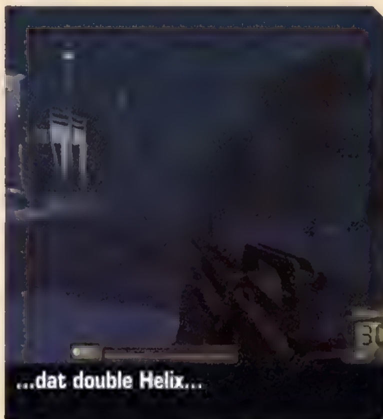
Q4 2001 / Q1 2002

Soldier Of Fortune II behoudt de sterke elementen van het origineel en tilt zich met nieuwe technologie naar een hoger plan. Dat wordt weer heel wat bloedvergieten deze winter.





Leuke game...



...dat double Helix...

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Soldier Of Fortune was de gewelddadigste en meest bloody first-person shooter ooit. Deze opvolger poogt daar met een verbeterd Ghoul systeem een paar flinke schepjes - of moeten we zeggen liters?- bloed bovenop te doen.

VIRUS

Net als in het eerste spel, kruip je in Soldier Of Fortune II: Double Helix in de huid van John Mullins, een gewiekste huurling die via de geheime organisatie The Shop allerlei missies uitvoert voor de Amerikaanse regering. Het verhaal start in de diepe jungle van Colombia waarin een groep terroristen een dodelijk virus wil loslaten. Mullins zal daarnaast naar Rusland, Honk Kong, Kamchatka, Jordanië en Zwitserland moeten afreizen om achter de plannen van deze gestoorde organisatie te komen. In totaal komt SoF II met tien enorme missies die uiteenvallen in maarliefst 70 levels, dus je hoeft niet bang te zijn dat je snel klaar bent.

WHEREVER I MAY ROAM

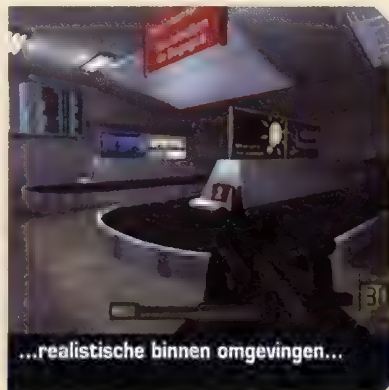
Stokpaardje van het originele spel was het Ghoul systeem. Hierdoor waren de karakters in diverse hitzones zeer precies te raken en kon je zelfs brillen, petjes en sigaretten wegschieten. In de praktijk kwam het erop neer dat men op saddistische wijze de tegenstander op de pijnlijkste plaatsen van kogelgaten voorzag. Met name de kruisstreek, tussen de ogen en de oorlel waren populaire schietschijven.
Met het nieuwe Ghoul II character engine kan je nog preciezer je zeer gedetailleerde vijanden van een extra ventilatiemogelijkheden voorzien. Ter vergelijking de karakters in SoF kenden 300 polygonen, in SoF II zijn ze uit meer dan 3000 polygonen opgebouwd. Ook lekker, hadden de baddies in SoF 26 painzones nu zijn dat er 36.
Daarnaast gebruik het nieuwe spel ook het ROAM terrain system. Hierdoor kunnen super gedetailleerde en enorme outdoor levels met gemak op je PC tot leven komen. Dit in combinatie met de grafische power van de Quake III engine en je krijgt visuele candy om je vingers bij op te eten. Zo zijn de jungle levels die ik even heb kunnen spelen echt prachtig. Dichtbegroeide wouden, 3D gras, heen en weer wuivende struiken... gewoon prachtig om te zien.

INTERACTIE

SoF was redelijk recht toe, recht aan. Lopen, knallen, lopen, knallen, enzovoorts. SoF II moet meer afwisseling bieden. Zo zijn de personages per missie meer divers, spelen sommige opdrachten zich af in de dichtbegroeide jungles, andere weer in het holst van de nacht en weer an-



...mooie sfeervolle achtergronden...



...realistische binnen omgevingen...



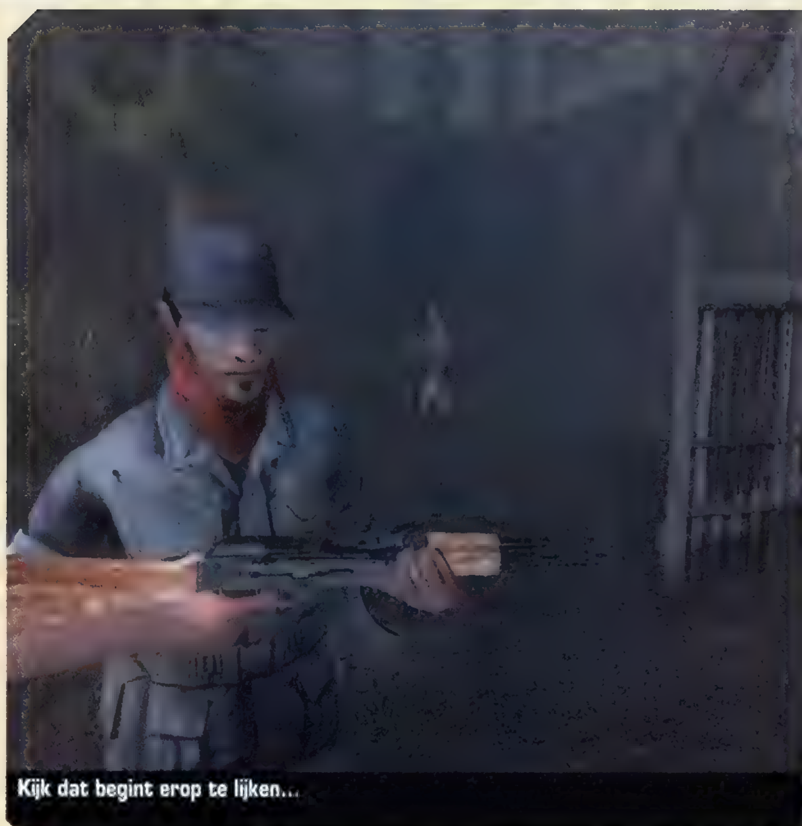
...de tijd loopt realtime mee...



...maar ik wil nu wel eens iemand voor z'n flikker schieten...

Raven / Activision / Contact Data / Tel: 035-5394000 / http:/www.ravensoft.com/frameset.html




Kijk dat begint erop te lijken...


...en die is ook lekker, maar waar is m'n gun...


...ja hebbes, maar waar zijn die gasten nou...

dere in woeste sneeuwstormen. Er zijn voertuigen die je kunt gebruiken, zoals jeeps, en je zal in een helikopter kunnen plaatsnemen. In deze missie dien je trouwens je eigen manschappen te beschermen tegen vijandelijk vuur en tegelijkertijd aanvliegende choppers uit de lucht te knallen met een enorme ratelende mitrailleur. Dit doet een beetje denken aan het eerste level van Sin alleen nu een stuk langer, mooier én met meer bewegingsvrijheid. Tevens is er meer interactie. Zo kun je vijanden of te hulp schietende NPC's (None Playing Characters) strikken voor informatie, terwijl een andere keer de NPC's juist weer alarm zullen slaan wanneer ze je opmerken. Afwisselend zul je samen met een team van mariniers een basis of complex moeten binnendringen, werk je naast elkaar met je sidekick Madeline Taylor of sta je er helemaal alleen voor.

MULTIPLAYER

Het multiplayer gedeelte van het originele SoF was aardig maar niet echt een natte billen gillend succes. Het was een bijzaak, ondergeschikt aan de brute single-player ervaring. De DM, CTF en TDM maps waren basic en voor het echte multiplayer knalplezier keerde de on-line communtiy naar een paar weken alweer snel terug naar Quake III, UT en Counter-strike. Vandaar ook dat SoF II volgens de laatste berichten niet met een multiplayer gedeelte komt. De modmakers zullen ongetwijfeld zelf genoeg maps en on-line features in elkaar knutselen. En wie weet brengt Raven na de release alsnog een multiplayer patch uit. Om het spel na uitspelen niet meteen in de kast weg te zetten, zit er wél een mission generator bij. Hiermee maakt het spel zelf random maps aan met daarin verscholen baddies die je keer op keer kunt afknallen. Zo kun je dus nog lekker lang nagenieten van SoF II. ◀


...wat een schijt game!



JOHN MULLINS

De hoofdpersoon in SoF II is wederom de huurling John Mullins. Deze personage is geen verzinsel maar bestaat echt. Sterker nog, Mullins heeft vele Spec Ops missies voor het Amerikaanse leger uitgevoerd en menig keer de dood in de ogen gezien.
Voor deel twee is de gepensioneerde huurling weer als adviseur aangetrokken. Sommige van zijn on duty missies zijn daadwerkelijk gebruikt voor de missies in het spel. In totaal zijn vier van de tien missies min of meer gebaseerd op door hem uitgevoerde assignments. Mullins hamerde er wel op dat de AI van de tegenstanders deze keer een stuk beter uitgewerkt zou worden. Of Soldier Of Fortune II daarmee realistisch wordt? "Ach wat is realistisch? In echte combat situaties zouden al die schietgrage gamers binnen twee minuten het loodje leggen. De werkelijkheid is kil, snel en genadeloos", aldus Mullins.
Met andere woorden, don't try this at home!

HET ARSENAAL

Wat is een shooter zonder guns, geweren en ander knalvoer? In totaal mag je met veertien verschillende wapens en tien granaten je vijanden over de kling jagen. Van een aantal is er al het een en ander bekend:

US SOCOM: deze krachtige handgun kan gemodificeerd worden met een demper, inbouwlampje en een laserlicht straal.

M4 met M203 grenade launcher: een klein automatisch geweer met als secundaire vuuroptie granaten.

AK-74: een standaard maar erg dodelijke aussault rifle.

M67 Delay Fragmentation Hand Grenade: een kort getimde granaat.

AN-M14 TH3 Incendiary Hand Grenade: granaat die enorme hitte veroorzaakt, special bedoeld voor jeeps en tanks.

M84 Stun Grenade: met deze granaat kun je een vijand tijdelijk verdoven.

De *sniperrifle* zal zeker zijn opwachting maken, alsmede de *(semi) automatisch handuzi*, maar over de andere wapens laat Raven voorlopig nog geen informatie los.

XBOX

Adrenium Games / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/azurik

VERWACHT Q2 2002



Een visueel huzarenstukje, dit Azurik... alleen vereisen de controles nog flink wat fine-tuning. Even afwachten dus.




De lottoballen zijn weer gevallen.


Coole bril dude. Gucci of Gaudí?

AZURIK

Azurik moet één van de launchgames worden voor de Xbox. Een third-person adventure waarin een magische staf de hoofdrol opeist. En nee, het is geen Kuru Kuru Kururin poort.

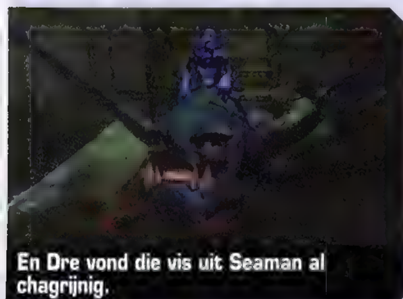
Azurik is van alle Xbox's launchtitels de meest fantasievolle game met een waslijst aan special effects en veel grafische hoogstandjes. Tegelijkertijd laat de game zich in dit stadium nog lastig besturen. Als een soort uit zijn krachten gegroeide smurf is een Azurik een sympathieke held die zich enigszins vergelijkbaar laat besturen als Soul Reaver. Een third-person action-adventure dus en die had Microsoft nog niet tussen haar launchgames staan. Of je moet Munch bij dat genre scharen, maar ik vind Munch een naam en serie op zichzelf. Hoe dan ook, de wereld van Azurik wordt bedreigd door een nog niet kenbare kwade macht en blauwboon mag als reddende partij optreden. Je kunt je afvragen of Azurik zijn mannelijkheid ontleent aan zijn enorme vechtstaf want alles draait om dit persoonlijke verlengstuk. Die pook is dan ook multifunctioneel, maar daarover later meer. In het begin van de game leer je de basismoves van je mentor en vervolgens trek je de wijde wereld in om het dreigende gevaar plat te meppen.

VIER WERELDEN

De speelwereld bestaat uit vier aparte werelden, die zich afwisselend laten kenmerken door de elementen vuur, water, aarde en de wind. Dat levert niet alleen vier totaal afwijkende settings op, die grafisch behoorlijk imponeren, het zorgt tevens keer op keer voor andere gameplay. Zo zul je in de waterwereld kolkende rivieren moeten oversteken, maar krijg je eveneens te maken met bevroren kliffen en besneeuwde bergketens. De windwereld heeft zelfs Sonic-achtige trekjes waarbij je als een razende rollercoaster door een enorm buizensysteem reist en je je even een levend flipperkastballetje waant. Je floept her en der naar buiten om weer een ander door lucht aangedreven buis in te duiken! Super leuk, de glijbanen in Duinrell zijn er werkelijk niks bij. Iedere wereld heeft ook zijn eigen vijanden die overeenkomen met de wereld en setting waar je je op dat moment begeeft.

STAFF 'EM UP

De gameplay valt uiteen in klassieke platformelementen, puzzels en behoorlijk wat combat. Zowel bij de puzzels, platformactie en de combat speelt je gigantische staf een belangrijke rol. Obstakels zijn met de staf kapot te meppen, je kan de staf gebruiken om lianen en andere items te triggeren en natuurlijk gebruik je hem in combat. Aangezien Azurik de vier elementen beheerst kan hij magische spreuken en powers aan zijn staf koppelen, waardoor hij een water-, lucht-, vuur- of aardestaf krijgt. Ieder element valt weer uiteen in verschillende powers waardoor het een magische blender van jewelste wordt. Dit vertaalt zich ook in de controles. Wanneer je als een wildeman gaat button bashen, floepen er ongecontroleerd ijspegels, vuurbollen en wervelstormen uit je staf. Dit gaat dan wel gepaard met funky lichteffecten, maar om nu te zeggen dat je echt weet wat je doet ... neuh. En dat is nou juist wel van belang, aangezien sommige vijanden immuun zijn voor bepaalde elementen. Kortom, je moet er dus achter komen welke van de vier powers je in moet zetten tegen bepaalde vijanden. Je kunt je staf naast aanvallend ook verdedigend gebruiken. Zo kun je in plaats van een straal ijswater op je tegenstanders afvuren ook een ijskap om je eigen persoon summonen zodat je tijdelijk beschermd bent. De reeks mogelijkheden in combinatie met uitgebreide moves van Azurik (springen, draaien, flikflaks, meppen in de lucht, meppen terwijl je jumped etc.) vragen een overzichtelijker en eenvoudiger combatsysteem. Lukt Adrenium Games het om dit voor de launch klaar te stomen, dan kan Azurik veel plezier gaan opleveren.


En Dre vond die vis uit Seaman al chagrijnig.


Is dat nou die spelletjes garnaal?


Strange stuff you find in the freezer these day's.

Capcom / Electronic Arts / Tel: 00800-940555 / www.capcom.co.jp/devil/index.html

PLAYSTATION 2

VERWACHT Q4 2001

JAN

Afgezien van zijn foute kapsel is Dante een tot de verbeelding sprekende ultra coole held die overweldigende combat levert. Laat die Duivel maar komen, dan laten we hem eens flink janken.



DEVIL MAY CRY



Dante goes Max Payne!

Capcom ligt op stoom. Na het wereldwijde succes van Onimusha Warlords moet Devil May Cry nog hogere ogen gaan gooien. Als het aan Capcom ligt dan zullen we dit najaar kunnen huilen van geluk.

Het feit dat de oorspronkelijke bedenker van Resident Evil Shinji Mikami en de Resident Evil 2 director Hideki Kamiya bij deze game weer samenwerken is voor de kenners al genoeg om van blijdschap met je broek op je knieën door het Vondelpak te rennen. Het spel laat zich omschrijven als een gothic action game waarin de speler in de huid kruipt van de mysterieuze Dante. Deze paranormale held heeft bovendien een interessante stamboom. Dante's voor-voor-voor-voor-vader was namelijk de demon en zwaardvechter Sparta die zich tegen de Duivel keerde en een leger van monsters uit de Hel versloeg, ten gunste van de mensheid. Nu, 2000 jaar later, is de Duivel terug en uit op wraak. Dante mag gewapend met zijn spierwitte haarlokken (genoeg om menigeen van angst te doen wegrennen), vlijmscherpe zwaarden en stijlvolle schietijzers de krochten van de onderwereld afreizen voor de nodigde epische knok-, hak- en schietpartijen.

ONIMUSHA MAY CRY

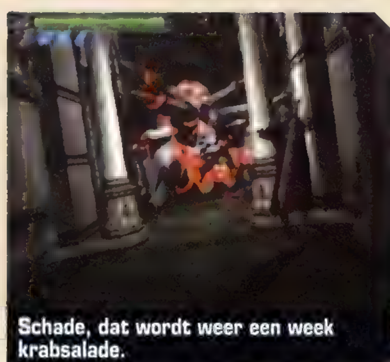
Doordat Dante's familietak een demonisch tintje heeft, beschikt Dante zelf ook over demonische powers. En die komen behoorlijk van pas tijdens de vele confrontaties met de diverse gedrochten en baddies. Het spel heeft een behoorlijk freaky en donker karakter en deed me ook wel een beetje denken aan Castlevania. Maar ook Onimusha Warlords komt om de hoek kijken. Ook nu dien je weer Red Orbs te verzamelen en heb je blauwe powers die je kunt gebruiken. Je krijgt diverse demonische zwaarden en je kunt van tijd tot tijd je demonische kant tot leven laten komen waardoor je enorm sterk wordt. Sterk is ook het grafische staaltje van het spel dat gerenderde achtergronden combineert met kleine animaties en 3D karakters. Deze titel staat grafisch mijlenver boven de gemiddelde PS 2 stuff die we tot nu voorgeschoteld hebben gekregen. De vijanden zijn behoorlijk scary en origineel maar ook de settings vol spiegels, kandelaars, standbeelden, verlaten troonzalen, eeuwenoude bibliotheken en enorme gewelven verhogen de Gothic look en feel van het spel.

GUNS EN ZWAARDEN

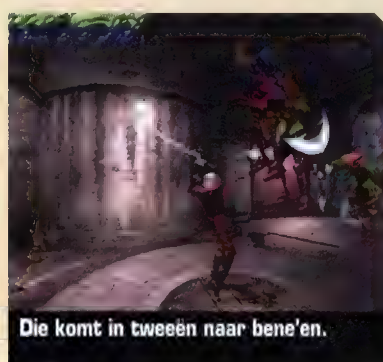
Als je de zwaardvecht actie in Onimusha Warlords al likkebaardend lekker vond, dan kun je in Devil May Cry helemaal gaan genieten van het combat systeem. Werkelijk een waar kunststukje! Dante kan bijvoorbeeld tegen de muur op ninja jumps maken en de combo's met zwaard en dubbele guns zijn te strak voor woorden. Je kunt je vijanden de lucht in trappen en in hun vlucht doorzeven met kogels.
De combo moves zijn enorm stijlvol en geven je echt het gevoel een meester in martial arts te zijn. Maar dan wel eentje die tegelijkertijd de wapens van de moderne tijd een warm hard toedraagt.
Opvallend is dat het spel veel sneller en doordenderender is dan zoals we gewend zijn in de Resident Evil serie. De game is dan ook veel meer een op actie georiënteerd spel waarop de term survival horror niet echt meer van toepassing is. Dit is John Woo horror waarbij de manier van het ombrengen van je tegenstander tot kunst op zich verheven wordt. Nu maar hopen dat Devil May Cry wat meer netto uren gameplay oplevert dan Onimusha Warlords, want wanneer een spel zo funky speelt, wil je niet binnen een paar dagen klaar zijn.



Dat wapen heb je zeker op de kermis gewonnen.



Schade, dat wordt weer een week krabsalade.



Die komt in tweeën naar bene'en.



Doet u maar wat opgeknipt van achteren.



SPLASHDOWN

Hoe kun je een jetski game beter testen dan door eerst zelf een half uur op jetski te gaan zitten en vervolgens de game te spelen. J.J. nam het vliegtuig naar het zonovergoten Nice, trok zijn wetsuit aan en trotseerde de golven.

Ik vraag me al tijden af waarom echte coureurs niet uit de voeten kunnen in racegames. Bij de presentatie van GT3 liet coureur Phil Bastiaans zich simpel verslaan door een journalist, ik won ooit met opvallend gemak van een Le Mans coureur, Tom Coronel en Jan Lammers reden bij hun virtuele ronde in Le Mans 24 Houres steeds de banden in en motorcoureur Shinyi Nakano kan goed gamen, zolang het maar niet om racegames gaat.
Blijkbaar is een spel dus iets totaal anders dan the real thing, wat die gekke publishers ook op de doos zetten. Ik slaagde er echter nooit zelf in bewijs voor deze stelling te vergaren. En wel om de simpele reden dat noch Jos, noch Tom, noch Shniyi me in of op hun voertuig lieten plaatsnemen. Flauwe gasten!


Fuck, waar is die boei gebleven?


Je moet wat, als je teveel onderstuur hebt.


Ik vroeg mij al af waar dat knopje voor was.

DRONKEN OP DE JETSKI

Infogrames bracht echter de ommekeer. Om hun jetski-game Splashdown van Rainbow Studio's (Motocross Madness 1 & 2 en ATV Offroad Fury) te pushen, hadden de Fransen acht jetski's gehuurd aan de zonnige kust van Saint Tropez. Ik mocht daar een dik half uur op het water mee spelen, zonder instructeur. Best wel een klein wondertje, want ongevaarlijk is het racen op een Sea-Doo (en geen jetski, die heeft een kantelbaar stuur) echter niet. Als je met 70 kilometer per uur tegen elkaar klapt, zitten je organen geheid op andere plekken. Dat gevaar is precies ook de reden waarom we vrijwel nooit zelf achter het stuur van een wagen of motor mogen kruipen. Als zo'n gamesjournalist onderuit schuift, en dat gebeurt zo bij iemand die de nacht daarvoor nog een paar glazen wodka achter over tikte, dan heeft de publisher een flink probleem met de verzekeringen. Daarom moesten we dit keer ook van tevoren een eigen risico verklaring onder tekenen. Lekker dan!

STUITEREN OVER DE GOLVEN

Om maar met de deur in huis te vallen, ik kan me niet herinneren wanneer ik eerder zo'n kick heb gekregen als op die geel-groene Sea-Doo. Meerijden met een coureur is waanzinnig, maar zelf gas geven gaat daar dik overheen. Er is bijna niets zo heftig als met die snelheid over de golven van de Middellandse zee te stuiteren. Regelmatig vloog ik zelfs een paar meter de lucht in om even later met een flinke klap weer op het water terug te landen. Een Sea-Doo is super wendbaar en laat zich prima door de bochten manoeuvreren. En dat had ik niet verwacht. Ik was er van uit gegaan dat ik regelmatig van het ding zou af donderden. Niets van dat, ik hield de instructeur (type bruine beachboy met aanleg voor huidkanker) prima bij. Wat een verschil met de game...

COOL DOOR HET WATER

Ik had namelijk in het eerste kwartier de grootste moeite om de bochten op de juiste wijze te nemen. Ik zat meer op de walkant te pielen dan dat ik cool door het water gleed. Het feit dat je gewoon over het land kon rijden (een bug die nog moest worden hersteld) hielp daarbij niet. Maar wat maakt nu dat verschil? Uit eigen ervaring kan ik twee oorzaken aangeven.
Ten eerste het gevoel van snelheid. In het echt voel je precies waar je mee bezig bent. Zijn de golven te hoog, dan dreigt de Sea-Doo te gaan bokken en dus geef je minder gas. Ga je een bocht te snel in, dan rem je even. Die sensatie is met geen Force Feedback te simuleren. Omdat de meeste coureurs voor een groot deel op gevoel rijden en ze dat gevoel in een game totaal missen, gaat het vaak fout. Ze moeten opeens voor 100% gaan vertrouwen op wat ze op het scherm zien. Precies onthouden hoe hard je de vorige keer bij een bocht aankwam en wanneer je hem insneed. En dat is nieuw voor hen.
Ten tweede het gevoel van diepte. Je ziet profs vaak erg laat remmen in een spel, en meestal is dat te laat. Dit heeft alles te maken met het feit dat je in een spel nauwelijks diepte ziet. Soms is een bocht sneller dan je verwacht had. In het echt wist ik precies wanneer ik moest remmen,

in het spel zat ik steeds tegen de kant aan. Een vreemde gewaarwording als je denkt dat je een hele bikkel op dat opgevoerde waterfietsje bent.

STRONT IN DE OGEN

Dus, als Infogrames deze game straks als een realistische Sea-Doo simulatie aanprijst, lach ze dan even hard uit. 'Mooiste Sea-Doo game', 'heftigste Sea-Doo game', 'beste Sea-Doo game', daar wil ik in meegaan, maar een realistische Sea-Doo game, no way. Het is gewoon een goed racespel met dit keer Sea-Doo's in de hoofdrol.
Nu hebben we het hier ook niet over zo maar een spelletje. Splashdown werd op de afgelopen E3 verkozen tot 'most technology impressive game' en 'runner up for best racer' van de show. Dat is mij eerlijk gezegd allemaal een beetje ontgaan. Liep waarschijnlijk een babe voor het scherm. De bijgeleverde presskit redde mijn ass echter. En ik moet zeggen, de keuzecommissie (wie dat ook mogen zijn) had geen stront in de ogen.

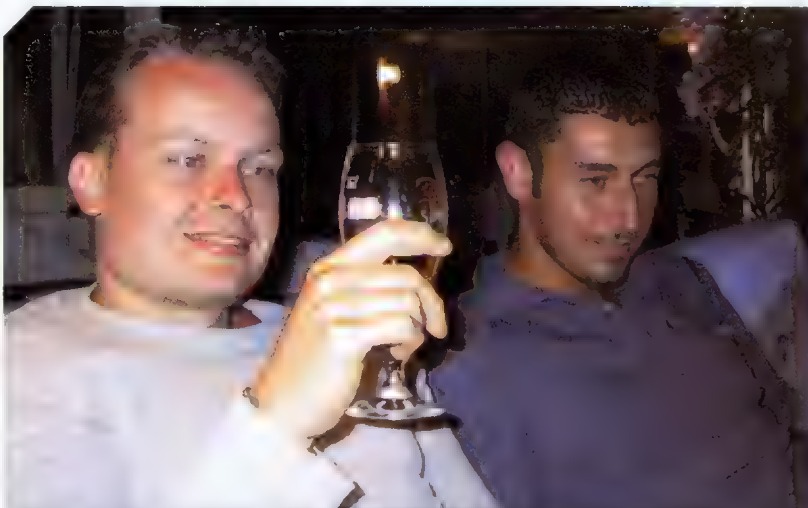
WATER-PROGRAMMEUR

Het spel schittert door zijn graphics, die de eerste generatie PS2-games dik achter zich laat. Wat dat betreft heeft het er alle schijn van dat de programmeurs zo langzamerhand de PS2 doorhebben en eindelijk de power uit de zwarte doos weten te trekken. Kijk maar naar NBA Street en GT3. Het beste kun je dit bij Splashdown zien aan het water. Het is echt prachtig om te zien hoe de nattigheid in realtime reageert op jouw bewegingen. Navraag leerde mij dat er al twee jaar lang één gast fulltime bezig was met het water. Zo zien we het graag. Ook de actie komt spectaculair in beeld. De 18 race tracks in onder meer Hawaii, Lake Havasu, Arizona, Venice, Nice, liggen vol met objecten die je bij het racen kan gebruiken. De racers, type stoere gast en flashy babe, bewegen zeer natuurgetrouw en de Sea-Doo's laten zich heerlijk besturen (als je er dus aan gewend bent, maar dat gaat snel).

MATIGE POPULARITEIT

In Splashdown ligt jouw eerste prioriteit bij het als eerste over de finish gaan. Jouw tweede prioriteit is het maken van stunts over de diverse schansen en objecten heen. Een geslaagde stunt doet de prestatiebalk verder vollopen. En hoe voller de balk, des te harder je kunt. Het spel bevat vijf verschillende gamemodes, maar alles draait eigenlijk om de Career mode. De AI reageert op jouw kunde. Hoe sneller je gaat, des te sterker wordt de tegenstand. Er komt in ieder geval een 2 player mode en Rainbow Studio's verklapte me dat er wordt overwogen om PS2's linken te ondersteunen. Al met al lijkt Splashdown een goede game te worden, die als grootste minpunt waarschijnlijk de matige populariteit van het jetskiën in de Benelux heeft. Misschien moet Infogrames maar eens heel gamend België en Nederland uitnodigen voor aan half uurtje jetskiën in Saint Tropez. Bij mij heeft het gewerkt, i'am hooked! ◄


Hey man, Sea-Doo later.

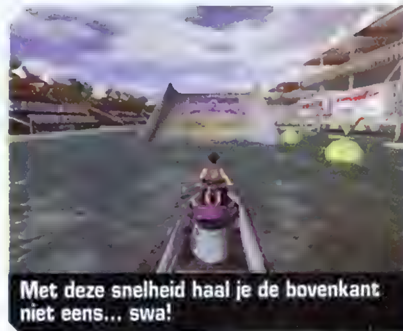

J.J.: Rare smaak man, dat appelsap.
Sven (opm): Domme Ollander, da's ook bier!



Zou er ook cruise-control op die boot zitten?


Hey swa, geef nou gas, gas geven swa!


VNU-tijdschriften is nu ook Finish.


Met deze snelheid haal je de bovenkant niet eens... swa!

DREAMCAST

SCORE 88

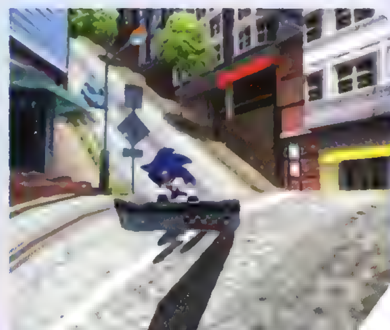
GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	9

Beste Sonic, namens de gehele redactie en alle lezers van de PU gefeliciteerd met je 10e verjaardag, ouwe egel!





Sonic heeft een paar supersnelle sneakers.



Is dit een screen van de nieuwe Sonic Z.O.A.B. Boarder?



Aan de paal genageld, Knuckles?

SONIC ADVENTURE 2

Onze favoriete egel is tien jaar geworden en om dat te vieren heeft Sega de beste, mooiste en snelste Sonic game tot nu toe gemaakt.

Sonic is magisch. Net als Mario, Pac-Man en Donkey Kong. Het zijn de vaderfiguren van de gamesindustrie. Daar kan geen Crash Bandicoot of Rayman iets aan veranderen, hoe graag ze ook zouden willen. De egel is tien jaar geworden en dat wil in de dagelijks veranderende spelletjeswereld best wel wat zeggen. Misschien heeft de Dreamcast het niet gered tussen al het geweld van Sony, Nintendo en Microsoft maar Sonic The Hedgehog staat nog altijd fier met zijn blauwe stekels boven aan het lijstje van meest populaire gamekarakters. Een eerste plaats die hij overigens moet delen met aartsrivaal Mario. Zo'n eerste plaats betekent niet alleen dat Sonic het goed gedaan heeft de afgelopen tien jaar, maar het betekent ook dat Sega zich helemaal groen en geel heeft verdiend aan de kleine blauwe egel. Vandaar ook dat Sega nog wel tien jaar zal doorgaan met het produceren van Sonic games. Want een kip die gouden eieren legt, slacht je niet zo 1-2-3.

EVIL SONIC

Sonic Adventure 2 is grofweg verdeeld in twee verschillende secties. Je hebt het deel met de good guys en het deel met de Dark (slechte) characters. De helden zijn natuurlijk Sonic zelf, Tails en Knuckles. Zij moeten het opnemen tegen Dr. Robotnik die de president wil ontvoeren. Hij wordt bijgestaan door Shadow, de evil alter ego van Sonic, en door de femme fatale Rouge. Beide delen bestaan uit ongeveer 15 levels elk en het plot ontvouwt zich mooi terwijl je de leveltjes uitspeelt. Sterker nog, het verhaal is zo goed en de cutscenes zijn zo mooi dat je moeiteloos tot het eind geïnteresseerd blijft. Gelukkig is het semi-adventure achtige gedoe van de vorige Sonic in de prullenbak verdwenen en hebben we er gewoon een straight up aktie game voor terug gekregen waarin we weer naar hartelust kunnen genieten van de echte Sonic. Overigens moet ik er gelijk bij zeg-

Sonic Team / Sega / Atoli Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com/sega/game/sonic2_launch.jhtml




FF grinden over de rails, Sonic.


Niets weerhoudt Shadow ervan zijn 'out of bed' look in stand te houden.


Shadow is klaar voor zijn hoogtepunt.


Never throw a blue hedge hog out of a chopper.


Ho, stop de camera, ik brand m'n reetstekels.

gen dat ik waarschijnlijk nog meer heb genoten van de nieuwe characters Rouge en Shadow. Vooral Shadow heeft een interessant verhaal en als je zijn levels hebt uitgespeeld zal het plot een verassende wending nemen. Ook Rouge heeft heel wat toegevoegde waarde. Vooral omdat ze in het begin gewoon een saaie trut lijkt te zijn, maar zich later ontpopt tot een van de smaakmakers van het spel. Een sterk staaltje character design van Sega.

EEN KWESTIE VAN LEREN

Zoals in elke platform game en zeker in elke Sonic game waren er ook nu weer momenten in het spel waarop ik dacht: "Jezus Christus" en ik van frustratie even niet meer wist waar ik het zoeken moest. Er zijn een paar levels waarbij je bij de minste of geringste misstap gelijk een kilometer naar beneden lazert en op slag dood bent. De controls lijken dan gewoon niet goed maar het is vreemd, want als je het level dan na veel overnieuw proberen toch eindelijk hebt uitgespeeld, is het ook gelijk niet moeilijk meer en vraag je jezelf af wat nou in godsnaam het probleem was. Maar ja, dat is met wel meer dingen zo in het leven. Gewoon een kwestie van leren dus. Overigens valt het hier allemaal wel mee als je het vergelijkt met eerdere Sonic games. Ik moet er dus eigenlijk ook niet al te lang bij stilstaan, want verder valt er bijna helemaal niets negatiefs over Sonic Adventure 2 te vertellen.

SOUND & GRAPHICS

Daarom ga ik maar door met de goede punten. Een van de meest opvallende pluspunten is de grafische kwaliteit van deze game. In één woord ongelofelijk. Ik denk dat dit een van de mooiste Dreamcast games is ooit gemaakt en ik weet zeker dat er geen PlayStation2 spellen zijn die er zo verschrikkelijk goed uitzien. Maar...en er is zeker een maar. Heel soms heeft het spel een beetje last van slowdown.
Het vreemde is dat er soms enorme levels met veel objecten waarbij je een enorm stuk in de verte kunt kijken zijn, die geen last hebben van slowdown terwijl de meest simpele leveltjes soms wel weer last hebben van die irritante vertragingen. Nou ja, het is in ieder geval lang niet zo storend als in het vorige deel en dat is al een hele prestatie.
Dat de graphics mooi waren had je waarschijnlijk al gezien aan de screenshots, maar wist je ook dat de soundtrack echt super origineel is. Echt een stukkie kunst al zeg ik het zelf. Van Jazz tot hip hop en terug en dat allemaal zo gedaan dat het goed bij de stemming van het level past. Ach ja, wat zit ik nu te kletsen. Je moet het gewoon zelf maar ontdekken. Zet je stereo lekker hard en laat de buren ook maar mee genieten.

DIEPGANG

Sega heeft dus besloten om de gehate adventure elementen van het vorige deel deze keer achterwege te laten. Persoonlijk vind ik dat een hele sterke zet want een platform game is een platform game en een beetje adventure in een platform game maakt een spel niet vanzelfsprekend beter. Ik realiseer me echter ook heel goed dat er gamers zijn die de vorige Sonic game echt geweldig vonden en die gamers zullen nu hoogstwaarschijnlijk een beetje teleurgesteld worden door de ogenschijnlijke simpelheid van de gameplay. Ik zeg ogenschijnlijk, want er zit wel degelijk een boel balans en diepgang in de gameplay van Sonic Adventure 2. Zo zijn de goede characters perfect uitgezet tegenover de bad guys en ook de afwisseling tussen bijvoorbeeld het snelle rennen en springen van Sonic en Shadow en het moeten zoeken en ontdekken met Knuckles is briljant uitgewerkt. Misschien zullen sommige gamers het jammer vinden dat Sonic Team weer heeft gekozen voor zo'n lineair verhaal, maar die-hard platform fans zullen net als ik uren, dagen en misschien wel weken lang hun lol niet op kunnen. ◄


Probeer dat ook maar eens zonder board, Tony!

PC

FASA Corporation / Microsoft / tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/Games/mechcommander2

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	8	9

Mechcommander 2 is beukende robotactie in optima forma, tot leven gebracht met funky graphics. De vele mogelijkheden en tactische diversiteit maken de game helmaal af.



JAN



MECH COMMANDER 2

Het originele Mechcommander dateert al weer een slordige drie jaar terug. Ondanks de aanwezige potentie was de game niet schreeuwend succesvol. Hoe zal het deel 2 vergaan?

Je moet je niet vergissen in die metalen Mechjes. Hier in Europa slaan die blikken monsters niet bij grote groepen gamers aan, in Amerika en Japan zijn robotgames behoorlijk populair. Vandaar ook dat een deel 2 van Mechcommander zonder veel problemen het licht ziet. Bezie je in MechWarrior de actie vanuit een reusachtige Mech en knok je samen met andere bots, in Mechcommander 2 bestuur je als een almachtige opperwezen een heel bataljon van deze mechanische rakkers van bovenaf. En die bots zijn weer tot aan de tand toe bewapend met lasers, bommen, raketten, granaten en mitrailleurs. Want zoals producer Mitch Gitelman al bulderde tijdens de presentaties op de Gamestock en de E3: "Mechcommander 2 is all about blowing stuff up!!!" O.k. man, als jij het zegt...

KNALROZE

Mechcommander 2 laat zich dan ook spelen als een echte tactische strategy game alleen met behoorlijk wat meer diepgang dan de meeste van de titels in het genre. Eenvoudig te bedienen is het Mechlab waarin je je type Mechs kiest en vervolgens 'aankleedt' met wapens en battle goodies zeker niet. Het is nog een hele truc om precies de juiste balans te vinden tussen zware en lichte wapens en veel en weinig equipement aan boord. Vervolgens kun je je Mechs een lollig kleurtje geven en van de juiste strepen voorzien. Jawel, een knalroze bataljon van nichterige Mechs met paarse stripes behoort eveneens tot de mogelijkheid, waarna je een heuse gayparade op het slagveld kunt houden. Als je dat zou willen dan hè? Het is natuurlijk verstandig verschillende type Mechs in te zetten zodat je niet alleen maar logge, sterke maar trage combat Mechs in je gelederen hebt. Ook scouteenheden zijn nodig. Sneaky is dat je tijdens een missie een vijandelijke Mech kunt laten oppikken wanneer de desbetreffende bestuurder zijn springstoel heeft gebruikt. Een chopper pikt de beschadigde Mech op, repareert hem en vervolgens kun jij er een bestuurder aan toewijzen. Zo kun je dus -mits je er snel bij bent- profiteren van vijandelijke firepower.

WALSEN EN BEUKEN

De 3D wereld van Mechcommander 2 is een hele verademing over het origineel. Je hebt nu veel meer overzicht, kunt inzoomen in de vonkende actie of juist ver uitzoomen voor een tactische view van het slagveld. Ook het 3D terrein heeft de bekende functies; sta je hoog op een berg dan heb je meer bereik en kans op het raken van de vijand. De game ziet er zeker gelikt uit, al stotterde het beeld af en toe nog wel als je de camera teveel en te vaak achter elkaar roteert. Het spel heeft een lekker explosief karakter en je kunt met je Mechs overal doorheen walsen en beuken, een spoor van smeulende puinhopen achter je latend. Toch loont het om tactisch te werk te gaan daar je piloten die de Mechs besturen zogenaamde skill points kunnen verdienen en specifieke Mech skills kunnen ontwikkelen. Wie je wat laat opblazen dan wel uitchecken is dus van belang. In totaal zijn er vierentwintig missies die uiteen vallen in primaire en secundair objectives. Met name die laatste zijn van tevoren niet altijd in te schatten hetgeen voor flitsende plotwendingen tijdens de missies zorgt. En dus een behoorlijk creatief improvisatievermogen van de speler vereist.



Is dat geen Logitech Warrior?



Die is in ieder geval Weg Warrior.



Duidelijk voorbeeld van een Pech Warrior.



Ik versta niet wat je zeg' Warrior?!

■ Intelligent Systems / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.nintendo.com GAME BOY ADVANCE ■

BORIS

GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	8	SCORE 88

De GBA kent geen tekort aan toptitels en daar komt nog een rasechte killer app bij. Fans van de SNES versie mogen dit niet missen!


Mario Kart is en blijft een geestig gamepie.


Je kan al multiplayeren met één cartridge.


Dat is geen lolletje botsen tegen een parasolletje.




GIRL POWER!


Duidelijk gevalletje van waterschade.


Zou dat de krab met de vergulde scharen zijn?

MARIO KART SUPER CIRCUIT

De GBA titels komen als hagelslag uit de lucht vallen en dat vinden wij hier op de Power Unlimited redactie helemaal niet erg.

Deze game wordt ook wel gewoon Mario Kart Advance genoemd. Op het moment dat ik dit schrijf heb ik de fel begeerde cartridge net een paar dagen in mijn bezit en dat mag een klein wonder heten want hij is nog maar net een kleine week uit in Japan. Als er ergens ter wereld iets nieuws valt te spelen dan zijn wij er immers als de kippen bij om die shit voor je te checken. Ik moet je eerlijk zeggen dat ik bijna op het punt stond om zelf het vliegtuig naar Japan te pakken, want ik kon gewoon niet wachten om deze titel in mijn licht paarse GBA te proppen. Temeer omdat ik helemaal lau was van Mario Kart op de SNES en nou wil het toeval dat deze Mario Kart game voor 90% is gebaseerd op die topper van vroeger.

SNES LOOK-A-LIKE

We zien dus onze kart en de tegenstanders weer gewoon van achteren over het scherm denderen. En zoals je natuurlijk wel zult verwachten is het weer een kwestie van goede timing en zoveel mogelijk powerups gebruiken. Voordat je het weet ben je weer net zo verslaafd aan deze titel als dat je was aan de SNES versie. Gelukkig zijn er wel degelijk enkele vernieuwende features aan het hele idee toegevoegd en zo komt het dat je weer als een malle muntjes moet verzamelen, want dat geeft je kart toch net de broodnodige extra power. Als de tegenstanders je beuken dan vliegen die muntjes in de rondte dus kijk goed uit je doppen. Ik ben blij want toen ik mijn GBA aan zette zag ik gelijk dat de line up van Nintendo characters er weer eentje is om je vingers bij af te likken. Wat kun je verwachten? Nou om te beginnen zijn er natuurlijk Mario en Luigi die hun Italiaanse loodgieters ding komen doen, maar ook Wario laat zijn chagrijnige kop zien. Natuurlijk is mijn all time favorite aap Donkey Kong van de partij en ook Yoshi mag meedoen. De lekkere Princes Peach moet de eer van de vrouwelijke gamers verdedigen en Bowser en Toad maken het achttal kompleet.

MULTIPLAYER MINNETJE

Natuurlijk ben je benieuwd hoe de multiplayer mode in elkaar zit en ik moet je eerlijk bekennen dat ik een beetje bezorgd was in het begin. Ik had namelijk maar één cartridge en in je eentje kun je natuurlijk niet tegen elkaar spelen en dat is nou juist precies waar het bij Mario Kart allemaal om draait. Gelukkig kent Mario Kart Super Circuit de mogelijkheid om met één cartridge toch tegen vier andere GBA bezitters te spelen. Je moet natuurlijk wel even wat linkkabels in huis halen, maar dan heb je ook wat. Nou ja, dat leek op het eerste gezicht zo, maar jammer genoeg heeft Nintendo de multiplayer mode met één cartridge beperkt tot één circuit en een vaste lineup van racers. Eigenlijk net zoals in F-Zero. Beetje een teleurstelling maar gelukkig liet Nintendo ons weten dat als elke GBA is voorzien van een Mario Kart cartridge, je alle 40 tracks in multiplayer mode kunt spelen. Toppertje! Nu nog even wachten totdat deze game in Nederland uitkomt. Tot die tijd ben ik alvast aan het oefenen.

PC

SCORE 92

GRAPHICS	10	REPLAY	7	GAMEPLAY	9

Max Payne is zonder twijfel dé actietitel van het jaar. Stijlvoller, bruter en innovatiever dan dit zien we het voorlopig niet.



MAX PAYNE

Nog nooit heb ik zo naar Pijn uitgekeken... Max Payne wel te verstaan. De grimmige third-person shooter ligt eindelijk in de winkels.

Het kan slechter. Kom je terug van twee weken vakantie Griekenland, ligt Max Payne diezelfde dag in je brievenbus. Het deed mijn 13 uur vertraging op een suf vliegveldje van het Griekse eiland Lesbos in één klap vergeten, maar dit terzijde. Op de E3 schitterde deze titel, wat betreft zelf spelen, nog door afwezigheid. Nu ronkt het spel op vele PC's all over the world. Maar heeft de game van het Finse Remedy de hooggespannen verwachtingen waar kunnen maken? Is dit echt dé shooter waar de fans al die tijd op hebben zitten wachten? Ja, mijn waarde lezers, een volmondig JA. Max Payne is geen teleurstelling en doet wat het beloofde. En dat is opmerkelijk daar de titel bijna vier jaar in ontwikkeling is en de meeste spellen na zo'n lange hype uiteindelijk teleurstellen.

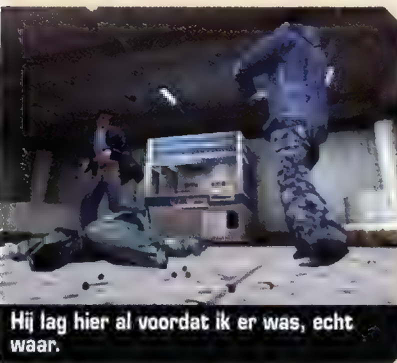
GRIMMIG

Max Payne is een behoorlijk donkere en grimmige game. Wanneer je gezin bruut wordt uitgemoord door gestoorde junks (de ijzingwekkende eerste minuten van het spel) neem je een undercover assigment aan waarbij je op zoek naar Valkyr, de nieuwe drug die junks transformeert in moorddadige freaks. Je komt al snel terecht in een schimmige maffiawereld waarbij verschillende families elkaar en jou naar het leven staan. Junks, hitmans, loopjongens en diverse kopstukken staan klaar om je neer te maaien met een groot arsenaal aan guns.

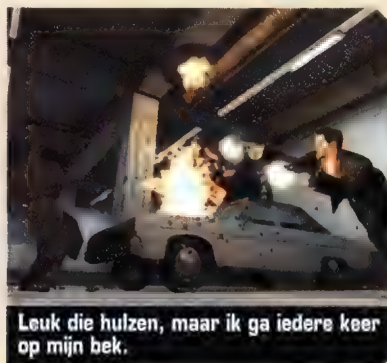
Metrostations, kroegen, bars, hotels en crackhouses behoren daarbij tot het macabere strijdtoneel. Wanneer je goede collega Alex ook nog eens vermoord wordt én jij de schuld krijgt (met de NYPD in je nek) is het einde zoek. Als een Mel Gibson in de film Payback ga je voor één ding: wraak. Je hebt niets meer te verliezen. Deze verhaallijn wordt verteld in flashbacks en via een donkere film noir annex comic book stijl. Tel daarbij op dat het spel zich afspeelt in het nachtelijk New York dat geteisterd wordt door zware sneeuwstormen en je hebt een setting die je keer op keer de rillingen bezorgt.

BULLET TIME

De peiler van Max Payne is Bullet Time. Deze speelmode geeft je de mogelijkheid tijdens de game over te schakelen naar slow motion (a la The Matrix) terwijl jij alias Payne wel in real-time kunt richten. Dit geeft een groot voordeel waarbij je makkelijk meerdere bad guys tegelijk kunt uitschakelen. Het is een fantastisch gezicht en samen met de langzame, dreunende hartkloppingen van Payne (die je alleen hoort in Bullet Time) is deze speelmode een op zichzelf staand kunstukje. Bullet Time is niet oneindig. Via een zandloper loopt Bullet time leeg, maar naarmate je meer vijanden doodt, krijg je er weer Bullet Time bij. Daarnaast zijn er allerlei slow motion doge moves. Het resultaat is keer op keer waanzinnig fraai. Je ziet Max vertraagd rennen, kogelhulzen dwarrelen als donzen veertjes in de rondte en de slachtoffers zie je langzaam neervallen of wegduiken. Schieten wordt tot kunst verheven. Je kunt Max naar voren en achteren laten vallen en tijdens zijn val de mitrailleurs leeg knallen, achteroverleunen en koprollen maken en dat alles vertraagd. Ook volgt de camera af en toe een kogel totdat deze in de borst van een bad guy implodeert. En wanneer je op pauze drukt,


Hij lag hier al voordat ik er was, echt waar.


Even wat kogels door zijn klokkenspel jagen.


Leuk die hulzen, maar ik ga iedere keer op mijn bek.


Met die Matrix mode...


...zie je de actie vanuit verschillende hoeken.


Er is zelfs een speciale bullet view, kan je kijken waar je kogeltje terechtkomt.


Max weet van wanten met twee uzi's in zijn handen.

kun je een spectaculaire actie tot stilstand brengen en aanschouwen terwijl de camera ronddraait. Wanneer je weer op 'p' drukt gaat het spel weer verder. Het gebruik van de 'p'-knop tijdens vuurgevechten is wederom een likkebaardende feature die het toch al zo stijlvolle spel naar een hoger plan tilt.

CINEMATISCHE STIJL

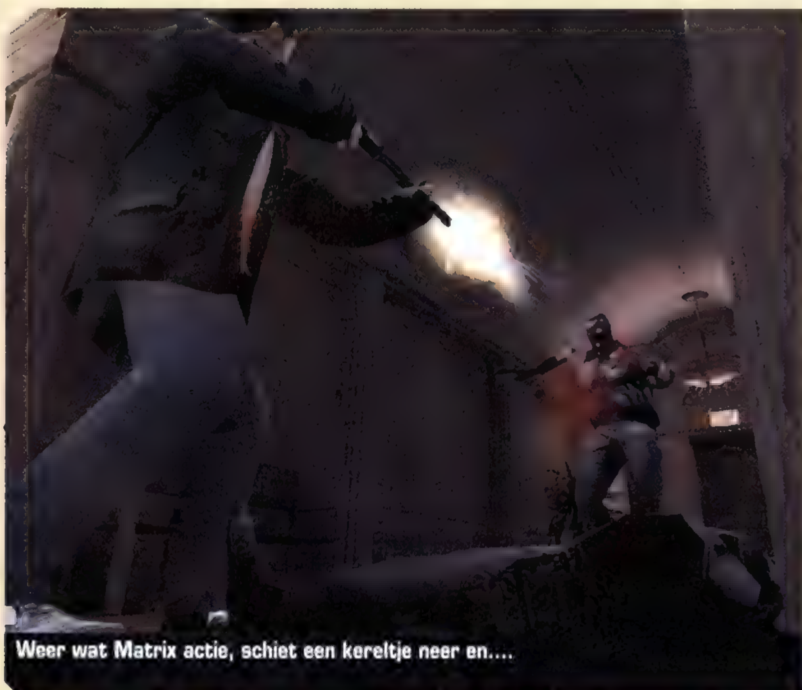
Het hele spel speelt dan ook als een film. De voice acting is briljant alsmede de spannende muziek en de lugubere geluiden. De mobsters converseren alsof ze zo uit de Godfather zijn weggelopen en Payne zelf is eveneens ultiem neergezet. Hadden we nog een cijfer voor sound gegeven dan had die van mij een dikke tien gekregen. Het geluid van de wapens is eveneens superieur. Met name in Bullet Time is het geluid van vallende kogelhulzen en geraakte baddies een waar genot. Dit in combinatie met de fantastische graphics maakt Max Payne een spel dat echt als een film speelt. Het is al vaak gezegd maar deze keer gaat die vlieger daadwerkelijk op.
De textures zijn zo gedetailleerd dat ze super realistisch ogen en alle levels overtuigend tot leven komen. Maar de core blijft de stijlvolle manier van het omleggen van je tegenstanders. Sommige levels zijn daar ook helemaal op ingericht. Bijvoorbeeld door pilaren, kratten en balies zo te plaatsen dat je er in één soepele, slow motion actie door heen kunt bewegen terwijl je jouw guns leegschiet. Als een ballet op leven en dood.

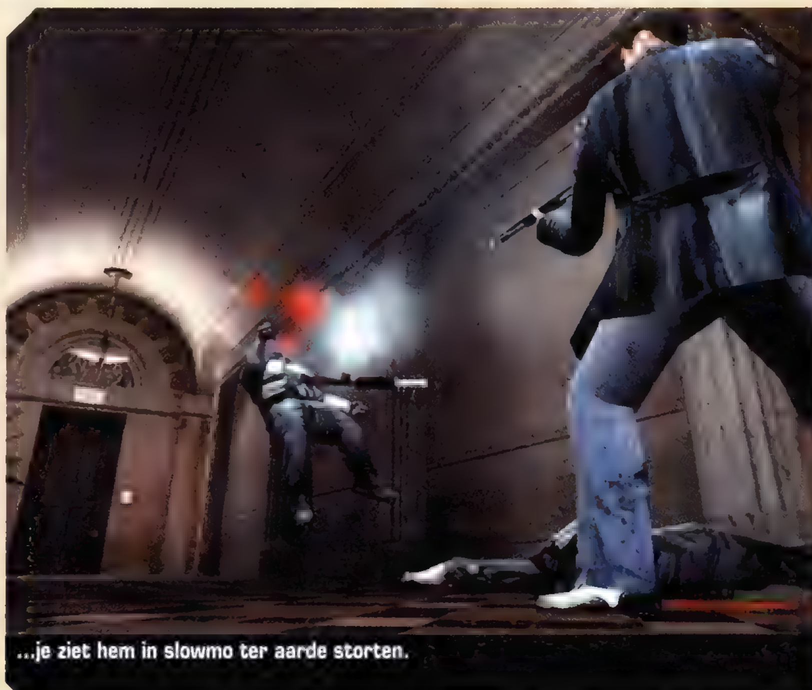
REPLAY?

Max Payne kent geen multiplayer en dat is eigenlijk wel logisch. In multiplayer zou je niet in slow motion kunnen schieten en daar ligt nu juist het kloppend hart van het spel.
Je kunt het spel in het begin alleen in Fugutive mode spelen. Heb je die uitgespeeld dan unlock je een nieuwe mode waarbij Max minder snel heelt en de tegenstander pittiger zijn. De storyline en de level opbouw zijn echter hetzelfde. Hierna kun je nog meer modes unlocken. Waarbij het moeilijkheidniveau steeds hoger wordt en uiteindelijk zelfs een timer gaat lopen. Hierbij moet je echt een superieure schutter zijn om alle baddies, binnen de tijd over de kling te jagen zonder zelf doorzeefd te worden. Het spel is relatief wat aan de korte kant; men heeft het over 15 uur gameplay. Zelf denk ik dat je daar zeker 5 à 10 uur bij op kunt tellen daar sommige scènes zich gewoon lenen om meerdere keren overnieuw te spelen. Gewoon voor de fun en de slickness off it, begrijp je wel?
Daarnaast komt Max Payne met een complete editor waar fansites al druk mee aan de slag zijn gegaan. Het duurt dus niet lang voordat nieuwe levels en MODS voor handen zijn. Toch zul je na afloop het gevoel hebben meer te willen. Meer Payne, meer shoot-outs, meer van deze heerlijkheid. Het is een kleine vlek op het voor de rest blakende blazoen van deze titel. De game combineert stijl en actie op verbluffende wijze, zal de harten van Matrix fans sneller doen kloppen en blijft voortdurend macaber en spannend. Nee, deze game zal je niet willen missen.

MAX PAYNE VOOR PS 2

De PS2 bezitters kunnen zich ook gaan opmaken voor dit huzarenstukje onder de third-person shooters. Tegen de tijd dat die versie in de winkel ligt, zullen er ongetwijfeld onzin verhalen de wereld in geholpen worden over betere models, texturen en bonuslevels. Zo gaat het namelijk steeds wanneer een PC shooter naar de PS2 gepoort wordt. Echter, Max Payne is zo'n power slokop dat de gedetailleerde textures en leveldetails nooit door het (beperktere) geheugen van de PS2 getoond kunnen worden. Verwacht een coole poort, maar een veel minder mooie dan op de PC.


Weer wat Matrix actie, schiet een kereltje neer en....


...je ziet hem in slowmo ter aarde storten.

Remedy / 3D Realms / Take 2 / CD Contact Data / Tel: 035-5394000 / www.maxpayne.com



JAN

De zeer hoge systeemeisen van Max Payne riepen een verhitte discussie op. Hoe betrouwbaar zijn systeemeisen vandaag de dag nog en is Max Payne alleen te spelen voor de hardcore gamer die al zijn geld pompt in nieuwe onderdelen en de laatste grafische kaarten? Jan ging op onderzoek uit en kwam gematigd positief terug.

MAX PAYNE OP DE PIJNBANK

ACHTERFLAP... OF FLOP?

Wanneer je bij een PC game op de achterflap kijkt staan er altijd de minimale systeemeisen en de optimale systeemeisen vermeld. Bij die eerste draait het spel met moeite en dien je negen van de tien keer heel veel opties uit te schakelen of down te tunen. Met de optimale systeemeisen kun je van de game in kwestie van alle eyecandy ten volste genieten. Echter, kijken we bij Max Payne op de achterflap dan zien we braaf de minimum specs en de recommended specs. Maar achter diezelfde recommended specs staat "medium graphic detail". Juist. Voor een optimaal grafisch detail heb je dus een 1000 MHz nog wat nodig met 256 intern geheugen en een 64 MB videokaart. Alleen dat zetten ze niet op de doos. Een beetje raar en ook wel een beetje misleidend, naar mijn mening.

MINIMAAL & MEDIUM

Maar goed, ik installeerde het spel op een Pentium 450 met een 16 MB videokaart. Het programmaatje gaf zelf al aan dat het meeste op 'low' moest en ik startte de game op. Nu ja, hij draaide zowaar maar alles ziet er een stuk minder mooi uit. Toch liep het redelijk soepel bij een 800 x 600 resolutie en de colour depth op 16 bit. Het is niet jummiejummie eyecandy maar de game doet het wel en de sfeer blijft ijzersterk gehandhaafd. Dat is deels te danken aan het feit dat de confrontaties tussen Max en zijn tegenstanders steeds beperkt tot losse shootouts in diverse kamers en omgevingen. Je zult in de regel maximaal tegen vier a vijf man tegelijk knallen en er komen geen tientallen mannetjes keer op keer op je af rennen. Dit om de focus op het stijlvol knallen te houden. Natuurlijk zijn er uitzonderingen en dan hapert het spel meteen. De Pentium 700 met 128 MB intern is de medium setting. Die loopt prima in 1024 x 768 met een 32 bit kleurdiepte, maar wilde ik een hogere resolutie dan begon hij in sommige scènes te sluggen. En dat is toch vreemd daar ik meestal mijn games op deze configuratie op 1280 x 1024 speel. Maar op de ietwat lagere resolutie gaat alles smooth en soepel en is het absoluut genieten geblazen. Al blijft het aan je knagen dat je niet alles eruit haalt wat erin zit.

MAXIMAAL

Op een 1000 Mhz machine met een 21" monitor en 2 x 256 RAM intern is het een kwijlende, natte droom die uitkomt. Je kunt tot 2048 X 1536 in 32 color depth de resolutie instellen en tja, dan lijkt het echt of je naar een film zit te kijken. Geen karteltjes, geen haperingen, alle effecten aan en een superieur detail. De meest brute kogelgaten en kogelhulzen ooit op je scherm...heerlijk! Maar ja, had je anders verwacht met zo'n moordsysteem? Alleen de hardcore gamer heeft zoiets thuis staan. Het komt er dus met name op neer dat de high-end PC's visueel het meeste waar voor je geld krijgen. De kogelgaten blijven langer te zien, de texturen zijn scherper, de levels gedetailleerder, de bad guys meer divers van uiterlijk en er is meer aantoonbare schade zichtbaar. Maar ook op mid-end systemen ziet alles er nog super gelikt uit en loopt de game behoorlijk soepel. Daarbij komt dat het spel een stuk stabieler is dan de meeste andere moderne shooters die vandaag de dag uitkomen. Tijdens het testen is de game bij mij op alle drie de systemen geen één keer gecrasht.

SETTINGS & TIPS

Wat voor Max Payne pleit zijn de uitgebreide en van uitleg voorziene (!) options die je kunt instellen, nog voordat je aan het spel begint. Alle diverse grafische componenten van een spel kun je down- of up tunen. Bovendien krijg je bij alle in te stellen onderdelen netjes een uitleg waarbij staat wat voor power zuiger het is. Met andere woorden, gaat het om je intern geheugen dat het meest belast wordt, de CPU power of de videokaart? Dit is erg belangrijk want alleen een snelle processor zegt niets. Zo kun je zelf de filetring mode bepalen, de texturen van de levels en het detail ervan, alsmede schaduwen van bad guys en andere sappige grafische toeters. Ook de 4 x FSAA kun je aanzetten als je videokaart dit ondersteunt, hetgeen de zaagtandjes wegwerkt. Veel van de power slokop activiteiten van je PC zijn te ondervangen door er extra geheugen bij te prikken. Dit kan echt een wereld van verschil betekenen. Denk dus niet dat je nu meteen een GeForce 3 van meer dan 1000 piek moet aanschaffen maar haal gewoon bij je locale computershop een paar geheugenmodules. 128 SDRAM haal je al voor rond de 60 gulden en 256 SDRAM voor 125 gulden. DDR-SDRAM kost ietsje meer maar ook maar rond de 90 en 180 piek (respectievelijk 128 en 256). Dat is nog minder dan een paar nieuwe sneakers. Bovendien helpt het om rustig alle instellingen te bekijken en een veel te spelen met de combinaties van low-, medium- en high instellingen. Net zolang totdat je voor jou (en je PC) een aanvaardbaar en speelbaar niveau hebt bereikt. ◄



Ja, dat krijg je ervan als je je aansteker opvoert.



Ik ben Max Payne en waar ga jij heen.



Ruik ik daar verbrand schaamhaar?



Dat wordt heel wat honderdjes plakken.



Max Payne schiet dwars door deuren heen.



Als het kapot kan dan gaat het ook kapot.



Altijd een uitrit vrij laten.

N64

Nintendo / tel: 030-6097100 / www.papermario.com

SCORE 89

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
9	8	9

Paper Mario is de perfecte mix tussen een nostalgische sidescrollende 2D-RPG titel en een gloednieuwe 64 bits 3D-titel met oogstrelende graphics. Een waardig afscheid van de N64!



ORG



PAPER MARIO



Jaa, flower power!

Paper Mario is zo'n beetje de on-officiële opvolger van de laatste Super Mario titel The Legend of the Seven Stars en zal een verademing zijn voor een ieder die de RPG-avonturen van de kleine loodgieter al sinds het verre verleden van de SNES heeft moeten missen.

Maar gelukkig is deze gloednieuwe titel weer meer dan slechts een opvolger. Alhoewel de stijl en de gameplay van het origineel uiteraard in ere zijn gehouden, brengt Nintendo deze RPG grafisch gezien naar een heel ander niveau. Dat komt vooral door het gegeven dat alle characters in Paper Mario zijn vereeuwigd als papieren cutouts en daarom dus ook zo plat als een dubbeltje lijken, net als in de oorspronkelijke 2D-titels. Ditmaal speelt het avontuur zich echter af in een prachtig vormgegeven 3D adventure wereld en op een of andere manier is het Nintendo perfect gelukt om de verschillende grafische stijlen van zowel de 16-bits als de 64-bits machine naadloos in elkaar te passen om zo een prachtige, vernieuwende titel te creëren.



FF een eksteroog wegmeppen.



Moet je die uit de kluiten gewassen Pikmin eens zien.



En zo verdwijnt Mario langzaam achter de wolken.

BATTLES

Zoals ik al zei is Paper Mario dus een vervolg op de Super Mario RPG's. We bewegen ons in de 3D-adventurewereld en als we tegenstanders tegen het lijf lopen vechten we turn based met ze in een battle screen, je kent het zo langzamerhand wel. In de battles kun je uiteraard gebruik maken van special moves en items die je onderweg hebt gevonden. De special moves zijn ook nog eens interactief en vereisen soms dat je nauwkeurig mikt met je analoge stick of dat je buttonsmasht tot je er kramp van krijgt. Belangrijk is natuurlijk dat je de juiste attack op het juiste moment en vooral ook op de juiste tegenstander gebruikt, anders heb je geen moer aan al die special powers. Wie trouwens niet van al te ingewikkelde RPG's houdt kan zijn geluk niet op in Paper Mario, want het is zo'n beetje de simpelste Role Player die ik in lange tijd heb gespeeld. Je hebt heart points, waaraan je kunt zien hoeveel health je characters nog hebben, badge points, die je nodig hebt om items te verkrijgen, flower points, star points en een meter waaraan je kunt zien hoe sterk je special attack is. Niet meer en niet minder, een kind kan de was doen!

GOLDEN OLDIES

Dat het spel grafisch gezien een lust voor het oog is had ik al gezegd, maar sinds er geen punten meer worden gegeven voor de sound van een game moet ik even een pluim geven aan de soundtrack van Paper Mario. In tegenstelling tot veel andere N64 titels is het geluid van deze game erg goed, vooral als je de radio vindt waarop je de klassieke Mario tunes kunt spelen!

WAARDIG

Dat de N64 al min of meer op zijn gat ligt en binnenkort voor eens en altijd de oneindige polygonenvelden met zijn voorgangers NES en SNES mag gaan delen weten we allemaal. Dat er voor de GameCube weer een hele rits Mario-titels zullen komen ook, maar met titels als deze neemt Nintendo waardig afscheid van de 64 bitter. Dat er aan het eind van de N64-carriere nog zulke leuke titels zouden uitkomen had ik niet gedacht, maar Paper Mario is de aanschaf dubbel en dwars waard! ◄

MARIO RADIO

Als je naar het derde huis loopt in Koopa Village vind je een Koopa die in de zon naar de radio zit te luisteren. Met de A knop kun je stations wisselen en op het Golden Oldies station hoor je de klassieke Mario tunes!



Konami / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami-europe.com /

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	4	5	68

7 Blades heeft een beetje last van ontbrekende gameplay. Werkelijk jammer!



7 BLADES

We hebben deze titel al een keertje gepreviewed dus je begrijpt dat ik als een kind zo blij was toen de postbode eindelijk met de definitieve versie voor mijn deur stond.

Elke gek kan met zijn ogen dicht zien dat Konami de PlayStation 2 verschrikkelijk serieus neemt. KCEJ oftewel Konami Computer Entertainment Japan brengt de ene na de andere topgame uit en je kan het ze daarom bijna niet kwalijk nemen dat er wel eens een rotte appel tussen zit, toch? Ja, geloof het of niet maar 7 Blades blijkt een eerste klas rotte appel te zijn. Het spel is nog het beste te omschrijven als een Japanse remake van het dramatisch slechte Fighting Force 2. Het lijkt er niet op dat er ook maar een klein beetje aandacht is besteed aan de manier waarop de vele zinloze gevechten zich voltrekken. Het is gewoon een kwestie van een beetje op de schietknop rammen en zien waar het schip strandt. In principe zou dit nog te vergeven zijn als er een beetje aandacht was besteed aan het verhaal en de gameplay van tijd tot tijd een beetje afwisselender zou zijn. Helaas heeft het allemaal niet zo mogen zijn en was ik gedoemd om een dag lang door hordes zombie ninja's en behekste kraaien te vechten zonder ook maar een druppel spelplezier tegen te komen.

NINJA MASSACRE

De enige afwisseling in het spel zit gelijk in het begin verstopt. Je mag dan namelijk kiezen of je liever met Gokurakumaru (het mannetje) of met Yuri (het vrouwtje) speelt. De eerste kan goed overweg met zijn zwaarden en omdat hij er zeven heeft, durf ik mijn hand ervoor in het vuur te steken dat hier de titel van het spel vandaan komt. Yuri doet het liever met guns en ze heeft ook daar een heel arsenaal van. Al vanaf het eerste moment dat je 7 Blades speelt kom je letterlijk hele groepen vijanden tegen. Ik overdrijf niet als ik zeg dat ik binnen een kwartiertje spelen al zoveel doden op mijn naam had staan dat je er een middelgroot Nederlands stadje mee zou kunnen vullen. Overigens hoefde ik daar niet veel voor te doen. Zeker met Yuri niet want ze heeft een mooi Auto-aim systeem waarmee ik zonder al te veel moeite de tegenstanders overhoop kon knallen.
Het enige dat me in de weg werd gelegd was de tijd die Yuri nodig heeft om haar pistool te reloaden. Dat duurt overigens niet lang maar toch is het een onderbreking in het moorden. Gelukkig vindt ze al vrij snel nieuwe en betere wapens waarmee je in nog kortere tijd nog grotere groepen ninja's overhoop kunt knallen.

BEETJE STIJL

Toch is er ook wel wat goeds te zeggen over 7 Blades. Misschien niet over de graphics die niet veel beter zijn dan wat we kennen van de eerste PlayStation en misschien heb ik ook niet veel goeds te melden over de soundtrack en de geluidseffecten want daar word je ook niet echt vrolijk van. Nee, ik heb wel wat positiefs te vertellen over de manier waarop het verhaal verteld wordt. Dat gebeurt namelijk met uiterst smaakvol ontworpen filmpjes. Deze FMV's hebben een echte authentiek Japanse stijl en dat geeft het spel toch nog een beetje klasse.


Met zulke powers heb je bijna geen zwaard nodig.


Oooo! Oeoeoe. Aaahh. Wat is het?


Ik dacht al, wat is dat blauwe puntje op de radar.


Het wordt mij te heet hier, I'm off!



Wijze les, loop tijdens een onweersbui nooit op een open veld!


Jan pakt ook wat tieten of knopjes heeft.


Zeker Delta Loyd!


Kijk, daar zit die trut die mij gedumpt heeft.


Ik kan er niets aan doen, ik val gewoon op je.

EA SPORTS
FIFA 2002 PRESS EVENT

EA Sports spaart ieder jaar kosten noch moeite om haar nieuwe sporttitels aan de pers te tonen. In Europa zoals gewoonlijk met de nieuwe FIFA altijd als schijnend middelpunt. Deze keer toog Jan af naar het verzengende Parijs, in het Franse Centre Technique National Fernand-Sastre.

Het Franse Centre Technique National Fernand-Sastre is in normaal Nederlands het trainingskamp van het Franse Nationale voetbalelftal. Voor het zover was en de pers daadwerkelijk zelf in voetbaltenues zich op het veld in het zweet moest werken, konden we eerst de andere nieuwe titels van EA Sports bekijken. Tijdens de vooravond van de FIFA 2002 launch werd pers en PR uitgebreid gefêteerd op een reuzenbanket waar je je drie keer een kandidatuur voor Big Diet 2 bij elkaar kon eten. Na dit heerlijke maal stonden in de lounge een aantal breedbeeldschermen met PS 2's klaar. Op de consoles ronkten SSX Tricky, Rugby, F1 2001, Madden 2002 en NHL 2002. Natuurlijk komen de meeste games op PS 2 en PC uit maar -op Rugby na- ook allemaal op Xbox. EA heeft eveneens toegezegd voor de GameCube games te gaan ontwikkelen, maar bij de presentatie hoorde ik daar minder over. In ieder geval maken Madden 2002 en SSX Tricky hun opwachting voor Nintendo's nieuwe kubus.

WALLABIES & SPRINGBOKS?

SSX Tricky is de opvolger van SSX; één van de, zo niet beste PS 2 launchgames van vorig jaar. Deze keer gaat de over de top actie nog verder met zes nieuwe snowboardhelden naast zes karakters uit het origineel. Nieuwe stunts, nog meer waaghalzerij, nieuwe banen en meer controle en tricks moeten dit wederom een toppertje maken. Nieuw en debuterend in de EA Sportslijn is Rugby. De game komt voorlopig alleen op PS 2 en ik weet niet eens of 'ie wel in Nederland zal verschijnen. De New Zealand All Blacks, de Australian Wallabies of de South African Springboks zijn teams die hier weinig mensen wat zeggen. Toch zullen Madden fans deze tak van sport weten te waarderen. Het spel zag er erg goed uit en komt met een uitgekiend systeem van unieke spelers. Ook het rauwe en fysieke karakter van de sport komt goed tot leven. De opvolger van F1 2000 was eveneens van de partij. De AI is goed onder handen genomen en de weerseffecten hebben nu daadwerkelijk invloed op je rijstijl. Met dank aan GP 3. Toch blijft ook F1 2001 veel toegankelijker dan GP 3.

TACTISCH

Vaste gasten op het EA gala zijn natuurlijk NHL 2002 en Madden 2002. Laatstgenoemde viert alweer zijn twaafde verjaardag en het is echt ongelofelijk hoe fraai de graphics ogen. De animaties van de spelers zijn echt subliem gedaan en als je dacht dat het nu echt niet mooier kon, dan zal je bij Madden 2002 gaan kwijlen. De besturing is dit jaar iets versimpeld waardoor zelfs de niet-liefhebber van tactische sporten (ikzelf dus) het binnen een kwartiertje doorheeft. Leuke extra; de game komt met een Classic mode waarbij je de gameplay van Madden NFL '93 kunt herleven. NHL 2002 zag er grafisch bijna hetzelfde uit als vorig jaar. Het is dan ook vooral op gameplay gebied dat er veranderingen zijn doorgevoerd. Zo heeft de reactie van het publiek (joelend en scheldend) effect op de performance van jouw team. De Story mode voegt een filmisch tintje toe aan de game waar je als één sterspeler gevolgd kan worden.

DON TRAPPATTONI

Na alle games gespeeld te hebben was het al weer tijd om onder de wol te duiken, daar we de volgende dag om 7 uur (!) aan het ontbijt moesten verschijnen. Vervolgens werden we met bussen naar het Franse trainingscomplex gebracht. De meeste journo's hadden zich al braaf in hun

EA FIFA 2002 tenue gehesen, want er moest daadwerkelijk gevoetbald worden. In een alles verschroeiende, niets ontziende hitte werden we naar het veld gesommeerd om daar in kleine teams een aantal voetbalonderdelen af te werken. Voor ieder onderdeel kon je punten verdienen en het ene team was nog fanatieker dan de andere. Dit alles onder de bezielende leiding van een sloot Engelse coaches te weten Mark Lawrenson, Lawrie McMenemy, Chris McMenemy, Alan Ball en Ian Rush. Al deze 'lads' assisteerde op amicaal-Engelse wijze de teams. Nestor Giovanni Trappattoni was ook aanwezig, maar de coach van het Nationaal Italiaanse elftal (hij heeft o.a. Juventus, Inter Milan, AC Milaan en Bayern Munchen succesvol gecoacht) liep als een Don Corleone langs het veld. Af en toe een smalend knikje weggevend wanneer ik voor de zoveelste keer mis trapte.

WAAR IS NEDERLAND?

Tevens was een aantal voetbaltalenten van stal gehaald om de hele presentatie meer cachet te geven. Van te voren was ik lekker gemaakt met namen als Johan Cruijff, Marco Van Basten of Patrick Kluivert. Een van drie zou aanwezig zijn. Niets van dit alles! Nederland schitterde door afwezigheid. Ook sterspelers als Thierry Henry en Roberto Carlos lieten verstek gaan. Gelukkig waren er nog wel wat spelers van naam. We mochten op doel knallen van keeper Iker Casillas, de 20- jarige doelman van Real Madrid. De knaap is een veelbelovend talent en bovendien een fanatieke gamer. Hij was de hele middag niet bij de PS 2 met FIFA 2002 weg te slaan. Al zijn interviews liepen dan ook compleet in de soep omdat hij met de Spaanse journo's aan een stuk door aan het gamen was. Radzinski, een Canadese aanvaller die momenteel bij Anderlecht speelt, was de hele dag een


Dat wordt een polletje voor z'n bolletje.



Ja Jan, moet je maar niet 'Schwalbe' tegen een Duitser roepen.


Ik heb de route vast uitgestippeld.


Ik krijg die bal maar niet van mijn kous af.

FIFA 2002 WÉL OP PSONE

Vorig jaar in de Geldredome vertelde EA me dat FIFA 2001 de laatste versie was die op de good old PlayStation zou uitkomen. "FIFA 2001 will go out with a bang on the PSX", aldus de letterlijke quote van het team tijdens de presentatie. Welnu, FIFA 2002 komt gewoon doodleuk uit voor de PSone. "We hebben ons lelijk vergist. We –en Sony met ons– waren iets te enthousiast over de PS2 en de installed base die de console na een jaar zou bereiken. De PSone versie niet uitbrengen zou gewoon stom zijn. Er zijn nog zo veel PSX bezitters die graag een nieuwe FIFA 2002 willen spelen. Waarom dat marktaandeel negeren? Bovendien is FIFA 2002 velen malen beter dan de laatste drie FIFA versies op de PSX bij elkaar" aldus het team van EA Sports.


De 2002 versie toch nog met Frank de Boer!



EA voetbalschoenen, het bewijs dat Duitsers geen smaak hebben.

10 -1 ?

Eén element waar ik me altijd vreselijk aan stoor bij voetbalgames is het volgende: je speelt tegen een veel betere tegenstander, je staat zwaar achter maar toch weet je een tegendoelpunt te scoren. De eer is gered maar meer ook niet. Toch kan geen spel dit realistisch vertalen. Als je in FIFA 10-0 achterstaat en toch één tegendoelpunt maakt, volgt altijd een superblije overwinning van jouw team, alsmede het publiek dat op de banken staat. Dat is dus erg raar. Ook de sportcommentatoren horen we niet met commentaar in de geest van 'o.k. de eer is gered, maar deze goal komt veel te laat' of zoiets. In plaats daarvan hoor je meestal iets in de trend van 'What a wonderfull gooaaal... blablabla'. Ik sprak Nick Wlodyka, de producer van FIFA 2002 aan en legde hem dit vraagstuk voor. Ook hij gaf toe dat dit eigenlijk niet klopt, maar dat het lastig is om die gedragingen te programmeren.
Wlodyka: "Het zou betekenen dat alle spelers nog meer verschillende goal animaties moeten hebben die bovendien samengaan met een publieke reactie en een gepast commentaar. We zijn nu zover dat we drie verschillende sterkten van gejoel van de tribune hebben. En met FIFA 2003 komen daadwerkelijk andere animaties in beeld wanneer je een tegendoelpunt maakt bij een stand van tig - nul." Tenminste, dat is wat Nick beloofde en dat zullen we volgend jaar dus even haarfijn checken...



De veters van de Defensive End vastknopen werkt altijd.


Ben ik soms in Midget Madden beland?


Dat ziet er tricky uit!

soort veredelde ballenman die overigens vloeiend Vlaams spreekt. Tip: volgend jaar speelt hij bij Engeland. The Best of rest was niemand minder dan Lothar Matthaus! Voor de jongere lezers; tijdens het EK 1988 was Matthaus door de Nederlandse bevolking zo'n beetje de meest gehate voetballer op aarde. Lothar was echter de sympathiekheid zelve, maar voerde bij zijn spelonderdeel (balletje lobben) het tempo in Duitse stijl op: "Schnell, schnell...you have zo make more pointz!".


Er gaat niets boven een lekkere ski-muts.

FIFA 2002

Die middag hebben we nog gedribbeld, slalom gepingeld, effect trappen en pillontje omver rammen geleerd. En alles in een moordend tempo onder de zon van 35 graden. Het viel me nog mee hoeveel ballen ik tussen de palen legde daar ik een rugblessure had over gehouden van een kart-uitje met PU een paar dagen daarvoor (met dank aan Twisted Metal Boris). Na de fysieke inspanning konden we eindelijk zelf FIFA 2002 spelen. Sleutelwoord is het nieuwe passingsysteem dat min of meer is afgekeken van ISS. Het passen is veel meer open waarbij je spelers in de ruimte kunt sturen. Via stippellijntjes in beeld zie je welk pad ze gaan lopen waarop je dan snel moet anticiperen. Dieptepasses en 1-2-tjes zijn zo in te zetten waarbij je de verdediging van de tegenpartij kunt omzeilen. Ook het tacklemodel is aangepast. Zo maar wat als een dolle stier over het veld schuiven heeft geen zin en kan zelfs een kaart opleveren, ook wanneer je helemaal geen speler raakt. Je moet echt je tackles timen en vanuit een goede hoek plaatsen. Wanneer de scheids ziet dat je bewust iemand onderuit probeert te raggen en je raakt hem niet, kun je evengoed geboekt worden. Met alles krijg je een powerbalkje zodat je goed kunt bepalen of je een korte of lange pass geeft, hetgeen natuurlijk ook geldt voor de kracht van een schot op doel of een lobballetje.

HARD WERKEN

Het gevolg van dit alles is dat je veel harder moet werken voor je goaltjes en dat is eigenlijk veel leuker. Trucks als de schaar en 360 graden draaien zijn opgeofferd omdat die buttons nodig zijn voor de 1-2-tjes en de through passes. Meer techniek en minder show dus. Een goede ontwikkeling mijns inziens. Ook de AI en de animaties van de spelers zijn veel beter. Spelers bieden zich beter aan en begrijpen waar je een bal wilt plaatsen. De graphics zijn zoals altijd van pompend EA niveau, maar ook de voetballers beginnen steeds meer op spelers van vlees en bloed te lijken. Wel vreemd is dat het anti-aliasing nog steeds niet onder controle lijkt op de PS 2 games. Ook nu hebben doelpalen en spelers weer van die irritante zaagtandjes. Of het moet aan de gigantische breedbeeld bakken hebben gelegen. Je hebt misschien meer overzicht op zo'n kast van een scherm, de graphics worden er bij spelcomputers niet mooier op. Blessures en uithoudingsvermogen spelen deze keer een vergevorderde rol. Spelers kunnen moe worden na een lange sprint waarna ze even op adem moeten komen. En wanneer een speler geblesseerd is, geeft de computer een signaal af en hint welke speler je het beste kun wisselen en/of welke je er het beste in kunt brengen. Natuurlijk zijn al deze opties voor de echte pro's uit te schakelen.


Rubens haalt Ralf in...

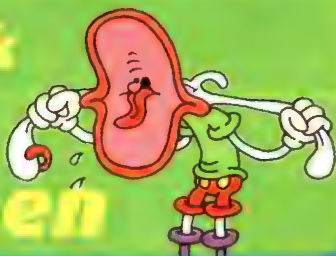

...nee, Pablo haalt Michael in...


...of wordt Rubens nu door Pablo gesneden?

FIFA ANDERS?

FIFA 2002 is echt anders dan de vorige delen. Nog steeds zijn de basics aanwezig maar de gallery play is ingeruild voor dieper en meer realistisch voetbal, zonder de grafische pracht zoals we die kennen van FIFA op te offeren. Nog steeds voor iedereen speelbaar, maar wil je flink scoren dan zul je echt meer finesse in je spel moeten aanbrengen. FIFA 2002 verschijnt dit najaar.

De beste beltonen en logo's nu ook via hotline voor iedereen



Toon Top 65

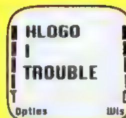
Song / Artiest	Trefwoord	Code
1. Angel - Shaggy	TOON ANGEL	10035
2. Lady Marmalade - Christina, Mya e.a.	TOON MARMALADE2	10487
3. Ritmo - Georgina Verbaan	TOON RITMO	10630
4. Ride With Me - Nelly	TOON RIDE	10624
5. Un Beso Mas... - Jody Bernal	TOON BESOMAS	10073
6. It's Raining Men - Geri Halliwell	TOON RAINING	10609
7. Whole Again - Atomic Kitten	TOON WHOLE	10832
8. Out of Reach - Gabrielle	TOON OUTOFREACH	10565
9. U Remind Me - Usher	TOON REMIND	10615
10. Uptown girl - Westlife	TOON UPTOWNGIRL	10795
11. Played-A-Live - Safri-Duo	TOON PLAYEDALIVE	10584
12. Oochie Wally - QB Finest	TOON OOCHIE	10561
13. Like this, Like that - Mauro Picotto	TOON LIKETHIS	10444
14. More than that - Backstreet Boys	TOON MORETHAN	10519
15. My Way - Limp Bizkit	TOON MYWAY	10534
16. I Was Made to Love You - Sita & Bart	TOON IWAS	10383
17. Romeo - Basement Jaxx	TOON ROMEO	10642
18. Pyramid Song - Radiohead	TOON PYRAMID	10603
19. Thank You - Dido	TOON THANKYOU	10746
20. Super - Gigi D'agostino	TOON SUPER	10722
21. Elevation - U2	TOON ELEVATION	10228
22. There you'll be - Faith Hill	TOON THERE	10752
23. Moi Lolita - Alizee	TOON LOLITA	10454
24. Until the End of Time - 2Pac	TOON UNTIL	10792
25. Get UR Freak On - Missy Elliot	TOON FREAKON	10269
26. Cold As Ice - M.O.P.	TOON COLDAS	10166
27. Who's That Girl - Eve	TOON GIRL	10292
28. We Come One - Faithless	TOON WECOME	10819
29. Theme from Ally McBeal	TOON ALLYMCBEAL	10028
30. Theme from Buffy the vampire slayer	TOON BUFFY	10118
31. Theme from Friends	TOON ILLBE	10358
32. Theme from Happy days	TOON HAPPYDAYS	10320
33. Theme from Knightrider	TOON KNIGHTRI	10421
34. Theme from Loveboat	TOON LOVEBOAT	10463
35. Theme from Macgyver	TOON MACGYVER	10472
36. Theme from Magnum	TOON MAGNUM	10475
37. Theme from Batman	TOON BATMAN	10064
38. Theme from Ghostbusters	TOON GHOST	10290
39. Theme from Muppet Show	TOON MUPPETSH	10527
40. Theme from Beverly Hills Cop	TOON AXELF	10053
41. Theme from Braveheart	TOON BRAVE	10105
42. Summer Lovin (Grease)	TOON SUMLOVE	10713
43. I'm So Excited - Pointer Sisters	TOON EXCITED	10238
44. Don't Sit Under.. - Andrews Sisters	TOON APPLETREE	10041
45. I Just Called to Say... - Stevie Wonder	TOON IJUSTCAL	10357
46. In the Navy - Village People	TOON INNAVY	10366
47. Rasputin - Boney M	TOON RASPUTIN	10610
48. Ma Baker - Boney M	TOON MABAKER	10470
49. You're the First, the Last - Barry White	TOON BWHITE	10123
50. Hey Jude - The Beatles	TOON JUDE	10399
51. Yesterday - The Beatles	TOON YESTERDAY	10852
52. Rhythm Divine - Enrique Iglesias	TOON RHYTHM	10620
53. Cariño - Jennifer Lopez	TOON CARINO	10138
54. If You Had My Love - Jennifer Lopez	TOON IFYOUHAD	10353
55. Bamboleo - Gipsy Kings	TOON BAMBOLEO	10061
56. Smooth - Santana	TOON SANTANA	10653
57. You'll Be Mine (Party Time) - Gloria Estefan	TOON GLORIA	10294
58. Livin' La Vida Loca - Ricky Martin	TOON LIVINLA	10450
59. She Bangs - Ricky Martin	TOON BANGS	10063
60. Beat It - Michael Jackson	TOON BEATIT	10069
61. Billie Jean - Michael Jackson	TOON BILLIEJ	10081
62. Careless Whisper - George Michael	TOON CARELESS	10137
63. Buffalo Soldier - Bob Marley	TOON BUFFALOS	10117
64. Crazy - Britney Spears	TOON CRAZY	10177
65. Jumping Jumping - Destiny's Child	TOON JUMPING	10401

Zomerlogo Top 50

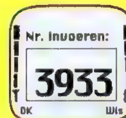
Logo	Trefwoord	Code	Logo	Trefwoord	Code
	LOGO ALIENS	20018	GOAL	LOGO GOAL3	20373
	LOGO BARCODE	20094	GRRR...	LOGO GRRR	20391
	LOGO BBQ	20105		LOGO HAMBURGER	20408
	LOGO BEACHVOLLEY	20106	HOLLYWOOD	LOGO HOLLYWOOD	20462
Bitchin'	LOGO BITCHIN	20125	YOUNG, HORNY & SINGLE	LOGO HORNY	20472
	LOGO BLOND2	20138	HUG ME!!!	LOGO HUGME	20476
I LIKE BOOBS	LOGO BOOBS	20150	I ♥ You	LOGO ILOVEYOU	20492
	LOGO BUGS	20168		LOGO INLOVE	20495
CONNECTING..	LOGO CONNECT	20190		LOGO INVADERS	20497
	LOGO COOLFACES	20193		LOGO KOALA	20559
	LOGO CUPIDO	20198		LOGO LOOK4	20625
	LOGO DARWIN	20208		LOGO LUS	20658
DISCO	LOGO DISCO	20218	NO STRESS!	LOGO NOSTRESS	20724
ERROR!!!!	LOGO ERROR	20268		LOGO PARADISE2	20768
EXIT	LOGO EXIT	20275	Party	LOGO PARTY	20769
F1	LOGO F1	20283		LOGO PENIS	20777
	LOGO FESTIVAL2	20322		LOGO PIGGIES	20786
	LOGO FESTIVAL3	20323		LOGO PORN14	20804
	LOGO FESTIVAL4	20324		LOGO PORN5	20811
	LOGO FLES2	20333		LOGO PORN7	20813
	LOGO FOOTBALL4	20340	QUAKE	LOGO QUAKE	20821
FORMULE 1	LOGO FORMULE1	20343		LOGO SEX2	20889
FUCK	LOGO FUCK	20349		LOGO STARS2	20953
GAME OVER	LOGO GAMEOVER	20351	300m TERRAS	LOGO TERRAS	20998
	LOGO GIBSON	20365	This side up	LOGO THISSIDEUP	21002

Hartlogo's

nieuw!



zend het sms-bericht HLOGO en twee namen of woorden, bijvoorbeeld I en TROUBLE
max. 12 tekens



naar het zed-nummer 3933...



...en je ontvangt direct je hartlogo

Tekstlogo's

nieuw!



zend het sms-bericht TLOGO en je eigen tekst bv. TLOGO BLIJF AF!
1-3 woorden, max. 12 tekens



naar het zed-nummer 3933...



...en je ontvangt direct je tekstlogo

zed™

Hoe krijg je je beltoon of logo op je telefoon?
Het kan op 2 manieren: per SMS of via de hotline.

SMS is voor alle KPN-/Hi- en Libertel-gebruikers met een Nokia* telefoon



zend het sms-bericht TOON ANGEL of LOGO ALIENS



naar het zed-nummer 3933...



en je ontvangt direct je TOON of LOGO

Hotline is voor alle mobiele telefoongebruikers met een Nokia* telefoon

1. Bel 0900 - 22 55 282.
2. Typ de code en je 06-nummer in wanneer daar om gevraagd wordt.
3. Binnen een minuut ontvang je de beltoon of logo. Selecteer opslaan.

Kijk op www.zed.nl voor nog meer leuke tonen en logo's.

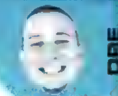
Deze zed-services kosten fl. 2,00/€ 0,90 per SMS en fl. 2,50/€ 1,13 per hotline-aanvraag en zijn 24 uur per dag, 7 dagen per week bereikbaar. Zend het bericht LIJST voor een gratis overzicht van alle zed-services. * Kijk op www.zed.nl voor de geschikte types Nokia-toestellen.

PLAYSTATION 2

Lucasarts / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.lucasarts.com/products/monkey4

SCORE 88

GRAPHICS	9	REPLAY	8	GAMEPLAY	8



DRE

Ook op de PS2 staat Escape from Monkey Island garant voor lachbuien waarbij de pijnscheuten door je buik heen vliegen.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

De PC gamers kunnen al een tijdlang genieten van de avonturen van de wannabee Guybrush Threepwood. Eindelijk kunnen de PS2 bezitters nu ook van zijn laue accent en flauwe grappen en grollen genieten.



Ooit in hotel Hotel In De Aap Gelogeerd gelogeerd?

Escape from Monkey Island (EFMI) voor de PS2 is een regelrechte grap-voor-grap poort van het vierde en gelijknamige deel van de Monkey Island serie voor de PC. Mocht je die game al een keertje gespeeld hebben dan zou ik niet weten waarom je hem nog een keertje op een ander spelsysteem zou willen proberen. Maar voor iedereen die zijn lachspieren nog niet all-out heeft laten gaan op de PC is het spelen van EFMI toch wel een soort van must.
De game draait zoals altijd om Guybrush Threepwood, de goedgelovige piraat met een gouden hart. Het avontuur begint daar waar deel drie eindigde. Destijds stond Guybrush op het punt om met zijn verloofde Elaine, de gouverneur van Melee Island, in het huwelijksbootje te stappen. De twee zij nog niet op huwelijksreis of de pleuris breekt uit. In het begin worden de twee honymooners aangevallen door een legertje vijanden. Nadat Guybrush en zijn piratencrew ze heeft verslagen keren ze terug naar Melee Island. Als ze veilig thuis zijn aangekomen blijkt men op het punt te staan om het huis van Elaine met de grond gelijk te maken. En als klap op de vuurpijl schijnt Elaine officieel dood te zijn verklaard en worden er verkiezingen gehouden worden voor een nieuwe gouverneur.



Ben je weer in het herdersmatje getuind stumpert.



Ja, wat de fuck moet je nou met zo'n witte duck?



Ik had mij toch wat anders van dat zeebanketbuffet voorgesteld.



Standaard type uitsmijter, kale kop, holle ogen.

RETURN OF THE LECHUCK

Wat blijkt nou? Een of andere gemene projectontwikkelaar heeft een snood plan. Charles L is van plan om Melee Island om te toveren in een soort piraten-themepark voor toeristen en daarvoor moet alles en iedereen wijken. Het zal dan ook niemand verbazen dat Charles eigenlijk de zoveelste reïncarnatie is van de Zombie-piraat LeChuck, waar Guybrush het al sinds het eerste deel mee aan de stok heeft. Maar Guybrush zou Guybrush niet zijn als hij niet onmiddellijk in actie zou komen om zijn schatje en haar eiland te redden van deze snoodaard!

SUPERVOICE-ACTING

Zoals eerder gezegd is EFMI voor de PS2 een min of meer regelrechte poort van de PC. De meeste aandacht is natuurlijk uitgegaan naar het scenario en de verhaallijn. Het ene voorval volgt het andere op en je rolt vanzelf steeds dieper in het avontuur.
Het spel zit echt boordevol woordgrapjes en zinspelingen en je moet wel een beetje goed in je Engels zitten wil je echt alles en iedereen begrijpen. De teksten zijn ingesproken door professionele acteurs en misschien is de hele voice-acting wel het allersterkste punt van de hele game.

CLICK & CLICK

Het grootste verschil met de oorspronkelijke PC-versie is dan misschien de wat versimpelde gameplay. Waar de PC-game de muis gebruikt om Guybrush door het avontuur te point-en-clicken gebruik je nu de Dual Shock om alle opdrachten uit te voeren. Met de shoulder buttons scroll je door het menu met items heen en met de vier knoppen bepaal je of je het item wilt gebruiken, bekijken et cetera.
Binnen no time heb je het systeem door en het voelt alsof het nooit anders is geweest. Het enige wat mij betreft zwakkere punt ligt hem in de vele puzzelelementen. Vaak is het verschrikkelijk lastig om precies uit te vissen hoe je op een bepaalde plek moet komen of een bepaalde handeling kan verrichten. Er lijken dan wel 10 mogelijkheden te zijn en uiteindelijk blijkt het de elfde en minst voor de hand liggende mogelijkheid te zijn. Ik raad je dan ook zeker aan om een walkthrough bij de hand te houden.

Hudson Soft / Activision / Centresoft / Tel: 035-5394000 / www.activision.com/games/bomberman

GBA

BORIS	GRAPHICS	9	REPLAY	9	GAMEPLAY	9	SCORE 90

We hadden Niels nog nooit zo blij gezien, als een klein kind rende hij over de afdeling "da bomb, da bomb" roepend. Zal het ooit nog goed met hem komen?

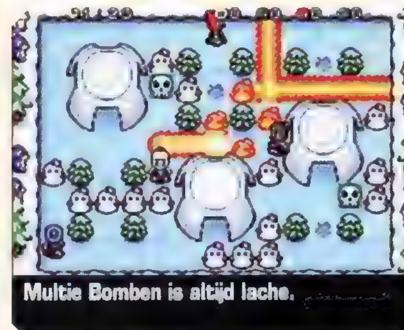
Echte fans weten het dus en het wordt de hoogste tijd dat de rest van de wereld het ook te weten komt:

BOMBERMAN TOURNAMENT

Bomberman is de beste multiplayer game ooit gemaakt! Sinds de prille dagen van de NES tot vandaag de dag. Bomberman gaat nooit verloren en developer Hudson bewaakt het concept met een ijzeren hand want het zou maar al te gemakkelijk zijn om een soort cheape spin-off in het leven te roepen. Tegen de hele jonge of groene lezers die nog niet weten wat Bomberman is heb ik eigenlijk maar één ding te zeggen: ga je schamen! Maar vooruit, ik heb een goede dag dus ik zal het principe nog een keertje uitleggen. Je wordt samen met je tegenstander in een doolhof gezet en door het leggen van bommen die na enkele seconden afgaan moet je hem of haar naar het hiernamaals zien te blazen. Nou dat klinkt simpel, he? Gelukkig zijn er ook nog de broodnodige powerups waarmee je de bommen kunt oppakken en weggooien, wegschoppen, meerdere tegelijk kunt leggen of gewoon harder kunt laten knallen. Deze powerups verschijnen op de plekken waar je delen van het doolhof weggeblazen hebt, dus lafjes aan de zijkant wachten tot vrijwel iedereen elkaar afgemaakt heeft is ook hier niet de juiste tactiek, want dan moet je het uiteindelijk opnemen tegen een dude die veel zwaarder bewapend is dan jij. Oké, tot zover de oude koek. Nu is Bomberman er dus op de GBA en dat werd de hoogste tijd. Natuurlijk kun je het tournament spel in je eentje tegen de computer spelen maar nog leuker wordt het als je drie vriendjes en/of vriendinnetjes erbij haalt die ook een GBA hebben en de boel met linkkabels met elkaar verbindt. Gelukkig hoef je maar één Bomberman cartridge te hebben om toch met zijn vieren te spelen al moet ik er wel bij zeggen dat het een beetje lang wachten is voordat alles is ingeladen. De Revenge mode en de Super Revenge mode zijn weer van de partij. Bij de Revenge mode kun je als je dood bent vanaf de zijlijn bommen in het spel gooien en bij de Super Revenge mode mag je weer meedoen als je een speler weet te doden vanaf de zijkant. Deze game is pure klasse en ik beloof je dat je geen spijt zult hebben als je dit spel in huis haalt.


Ben jij de goeroe kangaroe?


Verwacht geen rustige boswandelingen.


Multie Bomben is altijd lache.

Black Sheep / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.us.infogrames.com/games/sheep_psx/

PLAYSTATION

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	6	GAMEPLAY	7	SCORE 72

Mijn kiddy-game alarm gaat weer eens af, als ik de Looney Tunes samen met PSX hoor. We weten het allemaal en je hebt het ook kunnen lezen, de PSX is op weg om de speelplaats van onze kleine broertjes te worden. Maar ondanks het feit dat de game niet hardcore is heb ik wel in een deuk gelegen om deze game. Fantastisch, alle Looney Tunes grappen en grollen die we kennen zitten in de game. Zo heeft de hoofdpersoon, Wile E Coyote, weer genoeg gadgets tot zijn beschikking om de schapen onder Sheepdog Sam zijn neus vandaan te pikken.
Daffy Duck, je weet wel de stotterende eend, heeft jouw uitgenodigd om in zijn show een aantal schapen te jatten. De gameshow, Sheep, Dog n' Wolf, bestaat uit zeventien afleveringen vol met over de top Loony Tunes humor
De game is eigenlijk een grote puzzel. Het doel is simpel, jat vijftien schapen. In iedere level krijg je de mogelijkheid om één schaap te jatten. Daarbij maak je gebruik van de verschillende gadgets die her en der over de level verspreid liggen. Het kan dus voorkomen dat je een schaap moet jatten met een potje eau de toilette en een ventilator. Of je moet je schaap van de ene klif naar het andere klif katapulteren. En wist je trouwens dat schapen naast sla gek zijn om rode knopjes in te drukken. Nee? Je bent gewaarschuwd!


SHEEP, DOG N' WOLF

L.K. Avalon / Detalion / Project 3 Interactive / www.schizm.com

PC

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	5	GAMEPLAY	6	SCORE 67

Het logo, de sfeer, de puzzels, alles wat deze game uitademt is Myst kloon. Helaas is het ook nog eens een slechte kloon! Beter goed gejat dan slecht bedacht hoor je ze wel eens zeggen, maar dit is meer goed gejat, maar slecht getracht. Alleen al omdat ze helaas niet de moeite hebben genomen iets nieuws te verzinnen. Alles wat je tegenkomt doet je denken aan Myst en als je laatstgenoemde game hebt gekocht zul je je echt afvragen waarom je je zuurverdiende centen aan deze game hebt uitgegeven.
Het spel begint al meteen slecht. Zoals je weet gebruiken ze in bijvoorbeeld Dune een aantal B-acteurs om de tussenfilmpjes te laten spelen. Nou voor deze acteurs zijn nog geen namen verzonnen. Tijdens een soort van studio interview hoor je gewoon dat er eerst is opgenomen en pas later de dialoog is toegevoegd. Die dialoog is dan ook nog eens ingesproken op een band in een vrij holle ruimte, je hoort de teksten nog nagalmen terwijl het niet past bij wat je ziet.
Het enige leuke aan de game is dat je met twee hoofdpersonen speelt. Je kan dus switchen tussen de twee personen die beide in verschillende delen van de planeet terecht zijn gekomen.
Jammer voor de liefhebbers, want zoveel games verschijnen er in dit genre niet.


SCHIZM

DREAMCAST

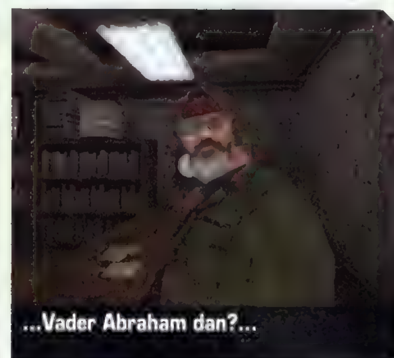
SCORE 75

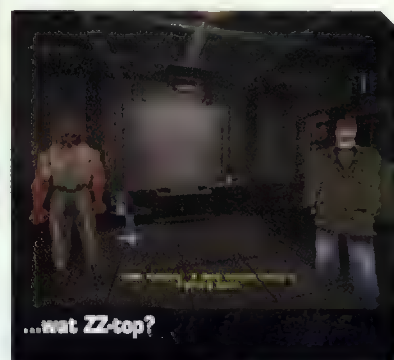
GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	7	7

Soldiers Of Fortune lijdt aan veel te lange laadtijden en dat frustreert enorm. Desondanks een leuke game die de Dreamcast-fans zeker zullen diggen.




Sinterklaas? Nee...


...Vader Abraham dan?...


...wat ZZ-top?

SOLDIER OF FORTUNE

Mijn gevoel zegt dat Soldier of Fortune samen met Sonic 2 behoort tot de laatste lichting Dreamcast games die in de Nederlandse en Belgische winkels zullen liggen. Hopelijk is het een mooi afscheid.

Ik moet hier wel aan toevoegen dat ik het niet zeker weet. Officieel staan er immers nog een aantal games op de releaselijst. Maar het is een slecht voorteken dat er momenteel veel DC games (vaak poorten) gecancelled of on hold gezet worden (Half-Life, B&W, Commando's 2). Daarnaast staan de Nederlandse en Belgische publishers niet te trappelen om DC stuff in te voeren. Ze maken er nauwelijks omzet mee. Ik denk dat Shenmue 2, de 2K sport serie en het tweede deel van Phantasy Star Online hier nog wel te bewonderen zullen zijn, maar dan gaat de stekker er onverbiddelijk uit. Triest maar waar. De PU blijft de DC echter tot het bittere einde trouw en als er een DC-game in de Benelux wordt ingevoerd (en dus niet per import), dan zullen we die reviewen.

EERSTE ECHTE SHOOTER OP DC

Het was lang de vraag of Soldier of Fortune wel op de DC zou uitkomen. Activison had er geen zin meer in, zoals ze ook al Tony Hawk van de DC weghielden. Lekker gasten! Gelukkig voor de DC-fans sprong Ubi Soft in het gat en bracht de game alsnog uit.
Feitelijk is SoF de allereerste first person shooter op de DC (en waarschijnlijk ook de enige, na het afkappen van Half-Life). Shooters als Quake III: Arena en Unreal Tournament zijn immers meer simulaties van een online deadmatch. De game rond huurling John Mullins, laat je daarentegen op klassieke wijze door gangetjes sneaken en iedereen die je tegen komt overhoop knallen.
Niks puzzelen, niks onderzoeken, gewoon blaffen met die guns. We love it!

MET DANK AAN JAN

Ik kan het verhaal Van SoF zelf natuurlijk nog een keer onder woorden proberen te brengen, maar ik ben lui van aard. Dus heb ik de PC-review van Jan opgespeurd, een beetje geknipt en geplakt en hops het staat er. Hier komt Jan's proza:
"Soldier Of Fortune laat je spelen met huurling John Mullins. Samen met Hawk werkt hij voor een geheime operatie genaamd The Shop. Deze geheime Winkel van Sinkel laat John en zijn mannen allerlei secret missies uitvoeren. Daar krijg je dik voor betaald. Met alle mogelijke middelen ga je op pad om allerlei geheime terroristische organisaties of andersoortig tuig uit te schakelen. Laten er nu net vier atoombommen gestolen zijn. Verkocht aan de hoogste bieder. Als Mullins reis je de hele wereld af op zoek naar de atoombommen. Daarbij stuit je op heel wat criminele organisaties. Wat begint met een bende skinheads, voert je al snel naar een voormalig-Joegoslavische militie, even later sta je tegenover een groep moordlustige ninjas en uiteindelijk zul je zelfs bij Saddam Hussein op de koffie gaan!"

GOED MAAR TOCH OOK SLECHT

De DC-versie volgt de verhaallijn van de PC-versie dus exact. Crave beloofde een aantal extra's in de DC-versie, maar die heb ik niet gevonden. Diegenen onder jullie die de PC-versie al gespeeld hebben, en dat zijn er gezien het ultra gewelddadige karakter van het spel vast en zeker veel, zullen ook bij de graphics en gameplay weinig verschil merken. En dat is aan de ene kant de kracht van de game, terwijl dit het spel uiteindelijk hard onderuitschopt. Ingewikkeld? Laat het me uitleggen.
Het mooie van de een-op-een con-

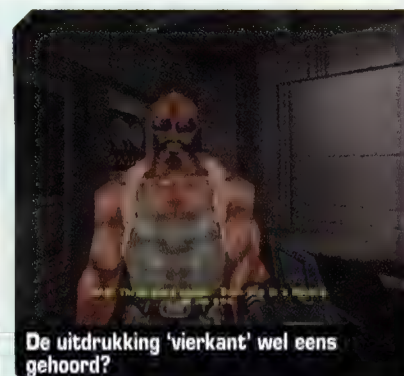
Crave / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com



versie is dat de graphics niet al te veel onderdoen voor de PC-versie. En dat is erg knap. De creepy omgevingen uit SoF die op de PC zo divers en gedetailleerd waren, vertonen op de DC precies dezelfde trekjes. Je kijkt je ogen uit. Ook de 26 hitzones op de lichamen, de vele verschillende freaky karakters en de strakke framerate zijn op de DC aanwezig. Slechts in complete chaos wil de boel nog wel eens gaan laggen, maar dat kom je ook op de PC tegen.


Dan draag ik nog liever een pak met stropdas.


Dooie boel hiero.


De uitdrukking 'vierkant' wel eens gehoord?

J.J. EEN ZEIKERD?

Maar wat heeft JJ dan te zeiken? Dit klinkt toch allemaal als een dikke 8 of hoger. Zelfde verhaallijn, zelfde freaky karakters, zelfde levels, zelfde guns, zelfde strakke beelden. Crave heeft echter één ding in hun streven een zo authentiek mogelijk PC-poort te maken over het hoofd gezien. De DC is geen PC! Een groot en gedetailleerd level is leuk, maar het interne geheugen van de console van Sega kan dat niet in één keer aan. En dus worden de levels frequent onderbroken voor een potje laden. En als dat laden nu een klein potje laden was, dan had ik er niet zo'n problemen mee. Een console die op zijn stervensbed ligt dien je met respect te behandelen. Maar we hebben het hier over een dikke pot laden, je bent regelmatig ruim een minuut aan het niksen. Weet je dat je dankzij de niet altijd even bijster snuggere AI soms binnen een minuut bij een nieuw potje laden aangekomen bent, dan begrijp je dat dit vroeg of laat gaat frustreren.

MULTIPLAYER?

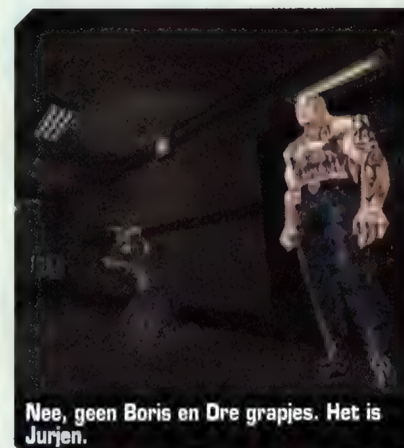
Een ander minpunt is het ontbreken van een multiplayer optie. Ik heb in mijn versie (de beta) in ieder geval niets kunnen vinden. Oké, nu dat hele Sega online verhaal afgelopen is, begrijp ik wel dat men zich daar niet meer druk om wil maken, maar een splitscreen mode had toch wel gekund? De houdbaarheid van de game is nu wel erg beperkt geworden. Na één keer uitspelen heb je het waarschijnlijk wel gehad, te meer de verschillende moeilijkheidsgraden niet veel verschillen. Bovendien staan de vijanden steevast op dezelfde plek en weet je dus steeds wat er gaat gebeuren. De singleplayer mode op zich is trouwens wel van aanvaardbare lengte. Je hoeft natuurlijk niet bang te zijn dat je geen fun aan SoF beleeft, want het treiterend langzaam liquideren van een vijand blijft leuk. Hoe ziek dat ook klinkt! ◄


Nu maar hopen dat ze mij allemáál niet zien.

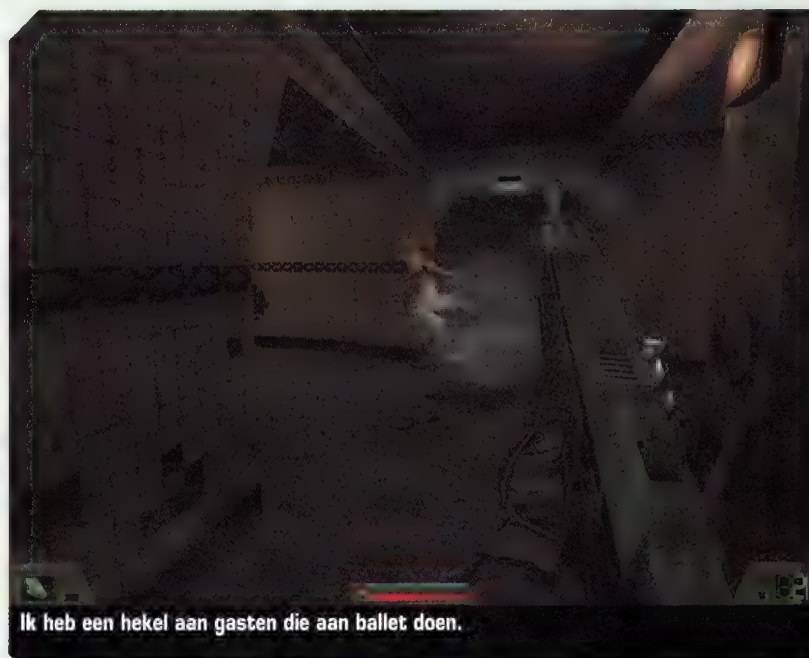
CONTROLLER SETTINGS

Wat is dat toch met shooters op de console, dat je niet je eigen instelling kunt maken voor de controller. Juist bij dit genre games is dat enorm belangrijk. De default settings van SoF zijn okay (wel even wennen), maar persoonlijk had ik het liever iets anders ingesteld gezien. Er zijn drie set ups en that's it. Hebben we hier te maken met luiheid of een technisch probleem? Overigens speelt SoF het lekkerst met toetsenbord en muis. Heb je die echter niet in huis, dan raad ik je niet aan deze te kopen. Er komen hierna weinig of geen games meer waar je die bij kunt gebruiken.


Ho, wacht, even er tussen uit voor de reklame.


Nee, geen Boris en Dre grapjes. Het is Jurjen.


Je onderbene liggen hier, zielepoot!

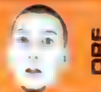

Ik heb een hekel aan gasten die aan ballet doen.

N64 — Hudson Software / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.www.marioparty3.com

SCORE 72

GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7

Of dit nieuwe deel met gecellshade graphics en uitgebreide minigames nu echt een verbetering is weet ik niet, maar het is wel weer lachen geblazen met Mario en zijn kornuiten.


ORE



MARIO PARTY 3

Bij de PU houden we wel van feestjes en Mario's feestjes waren altijd lachen geblazen. Maar het wordt zo langzamerhand een beetje oude koek.

Met de release van de GameCube in zicht lijken de dagen van de N64 zo langzamerhand een beetje geteld. Gelukkig kunnen de trouwe fans zich nog één keer wagen aan een gezellig potje Mario Party op hun oude vertrouwde console. Voor een derde keer alweer slaan Nintendo en Hudson Software de handen in elkaar en het resultaat is weer een gezellige multiplayer, waarbij je het tegen drie vrienden kunt opnemen op een hele zooi uiteenlopende speelborden, stuk voor stuk volgepropt met allerlei spannende minigames, puzzels en avonturen. En als je geen drie vrienden hebt, dan kun je natuurlijk ook gewoon tegen de computer spelen.

COINS & STARS

De regels van het spel zijn hetzelfde als in de twee voorgangers. Je bepaalt van te voren het aantal rondes dat gespeeld moet worden en welke speler mag beginnen, gooit de digitale dobbelstenen en volgt de instructies op het spelbord. Niet veel anders dan op een echt bordspel dus, maar dan op je N64. Verder wordt een belangrijke rol van Mario Party ingenomen door munten en sterren en dat zit als volgt: elke ronde start je met een tiental munten, maar door op blauwe of rode velden te komen kun je munten winnen en verliezen. Die munten gebruik je vervolgens weer om items en sterren te kopen en de speler met de meeste sterren wint. Verder moet je goed uitkijken waar je terechtkomt want de borden zitten volgestouwd met prettige en minder prettige verassingen. De ene keer win je een hele zooi munten en magische items om je tegenstander een hak te zetten, de andere keer moet je een heuse ster inleveren of raak je allemaal een rits munten kwijt. Geen saaie party dus!

NEW & IMPROVED

De grote vraag is natuurlijk in hoeverre dit derde deel nou eigenlijk verschilt van zijn twee voorgangers. Mario Party 2 werd vrij snel uitgebracht na de release van de originele titel en verschilde niet echt zo heel veel van deel 1 als veel gamers gehoopt hadden. Om heel eerlijk te zijn liet dit derde deel ook niet echt lang op zich wachten, maar is er wel wat meer verbeterd dan bij de vorige sequel. Misschien was het Hudson Software niet gelukt om alle veranderingen door te voeren die ze graag hadden willen maken voordat deel 2 opgeleverd moest worden en maken ze het nu goed met Mario Party 3, maar hoe het precies zit zullen we nooit weten.

MEER MINIGAMES!

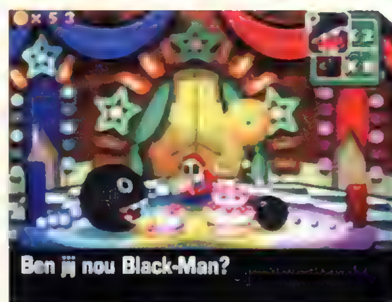
Zo hebben ze bij Hudson lekker zitten cellshaden en zijn de graphics er dus weer wat mooier op geworden. Ook is er een bezem gehaald door hun minigames-afdeling. De minigames van de eerste twee delen waren wel aardig maar meestal niet echt om over naar huis te schrijven. In dit derde deel nemen de minigames een veel grotere rol in. Er zijn er maar liefst zeventig en ze zijn allemaal totaal verschillend. In de ene game zit je te puzzelen tot je een ons weegt, maar in de andere moet je bijvoorbeeld een enorme waterspin heen en weer button-smashen. De minigames zorgen ervoor dat Mario Party 3 niet gaat vervelen en dat je van de ene verassing in de andere valt. Of dit genoeg is om tot de aanschaf over te gaan als je al een van de voorafgaande delen in huis hebt durf ik niet te zeggen, maar als je drie vrienden over de vloer krijgt zou je Mario Party 3 dan sowieso een keer moeten huren!


Starmaker is ook niet meer wat het geweest is.



Yoshi heeft duidelijk meer vleugel.


Nintendo lost het gebrek aan racegames zo op.


Ben jij nou Black-Man?


Dé pizza voor Nintendo haters.

Capcom / Nintendo / Tel: 030-6097100 / www.zelda.com

GAME BOY COLOR

DRE

GRAPHICS 10 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

SCORE 91

Beide games scoren hetzelfde cijfer. Het is weer ouderwets Zelda en daar hebben we gelukkig niet voor niets op moeten wachten.

Ik vroeg om die ene nieuwe Zelda game, maar kreeg er twee. Dubbel zoveel fun of meer van hetzelfde?

ZELDA: ORACLE OF AGES



Misschien moet die fontein iets meer naar Links.

Toen ik deze maand maarliefst twee Zelda titels voor de Game Boy Color kreeg te reviewen, vroeg ik me af wat er aan de hand was. Had Capcom soms het truukje afgekeken van Pokémon Silver en Gold en maar gelijk twee games uitgebracht om nog meer zuurverdiende zakcenten in te cashen? Niets bleek minder waar, want Zelda: Oracle of Ages is wel degelijk een hele andere titel dan Zelda: Oracle of Seasons en je hebt er ook nog eens baat bij om allebei de titels te spelen. Ik begon bij de Oracle of Ages en viel gelijk met mijn neus in de GBC-boter.

SUPERMOOI

Zelda: Oracle of Ages is zo'n beetje de bekroning op een hele rits RPG's voor de Game Boy Color. Zo zijn de graphics echt supermooi, de volle kleuren bezorgen een perfecte sfeer



Ja, met zo'n knijptoeter, toeter je ze vast wel dood.



Bij die gasten kan je meestal je health replenishen.

en de verschillende kleurstellingen geven de verschillende tijden aan. Zo is het verleden bijvoorbeeld een stuk donkerder en het heden opgebouwd uit vrolijke felle kleuren en zijn de cutscenes prachtig geanimeerd. Uiteraard is ook de originele Zelda-muziek weer van de partij, aangevuld met een hele rits nieuwe tracks.

PASSWORDLINKING

Terwijl allebei de nieuwe Zelda games in principe helemaal op zichzelf staan, kunnen beide games elkaar ook helpen verder te komen. Via een soort password-linking systeem kun je allerlei items overdragen en nieuwe avonturen unlocken. De ene game geeft je ook weer een antwoord-password, om de andere te laten weten hoe ver je het hebt geschopt. Alleen met deze feature kun je optimaal gebruik maken van beide games.
Als je maar één titel zou willen spelen kun je ook samen met een vriendje beide games kopen en synchroon spelen. Door passwords uit te wisselen help je elkaar verder. ◄

ZELDA: ORACLE OF SEASONS



Drijfzand is bijzonder Link.

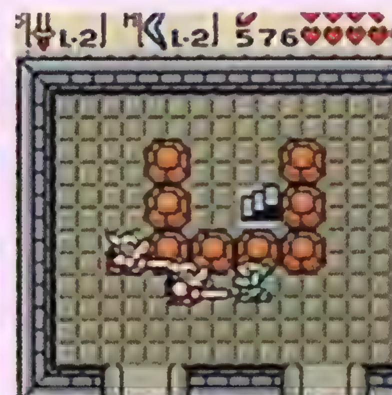
De game die hand-in-hand gaat met Oracle of Ages is Zelda: Oracle of Seasons. In principe dus een hele andere game, met een heel ander verhaal, maar wel op slimme wijze gelinkt met de Ages-zustergame. In Seasons moet onze held Link waarom gewapend met zijn magische fluit proberen de wereld te redden. Het begint allemaal in een of ander magisch bos waar de arme drommel zijn hart verliest aan de aanlokkelijke Din die nadat de twee een vrolijk dansje hebben gemaakt wordt weggezogen door een gemene tornado. Wat blijkt? Din is eigenlijk de Oracle of Seasons en die tornado was het werk van de kwade Onox. Dat wordt redden geblazen!

KLEURENPALET

Zoals de naam al een beetje doet vermoeden draait alles in de Oracle of Seasons om de seizoenen. Ten eerste komt dat prachtig terug in de graphics, die elk seizoen weer een ander kleurenpalet hebben. Handiger is dat je met de Rod of Seasons in staat bent om de seizoenen te veranderen. Kun je niet zwemmen? Hop, het is winter en je wandelt over het meertje heen.



Link heeft goed opgelet tijdens Eigen, Huis en Tuin.



Zo meteen gooit Link een steen op z'n teen.

VERRE VAKANTIE

Net als Oracle of Ages werkt ook deze game via hetzelfde principe als bijvoorbeeld Link's Awakening en kun je bepaalde items toewijzen aan de A en de B-knop. Tijdens het avontuur krijg je allerlei passwords, die je nodig hebt in Ages en de passwords die je vervolgens weer van Ages krijgt gebruik je om verder te komen in Seasons.

Het klinkt misschien een beetje ingewikkeld maar het is juist verschrikkelijk leuk!
Eigenlijk zijn deze games ideaal voor een verre vakantie.
Op de heenreis speel je Oracle of Ages, op de terugweg komt Seasons aan de beurt. ◄

TIP

Probeer deze GBC-titels op een GBA te spelen en je ontdekt een nieuw winkeltje!

PC

SCORE 88

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	9

Arcanum is een prachtige en originele titel. Voor iedereen die Fallout, Planescape Torment en Baldur's Gate in de kast heeft staan is dit verplichte kost.

ARCANUM:
OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Arcanum is ontsproten uit het brein van ex-Fallout bedenkers. Het resultaat is een even originele als sfeervolle game die enorm veel diepgang biedt.

Arcanum komt uit de stal van het vrij onbekende Troika Games. Echter, Troika Games is een bedrijf dat is opgericht door voormalig Fallout bedenkers Tim Cain, Leonard Boyarsky en Jason Anderson. Niet zo vreemd dat Arcanum dus behoorlijk wat Fallout invloeden heeft. Maar ook een Baldur's Gate heeft nadrukkelijk een stempel gezet op deze RPG. En toch behoudt Arcanum boven alles een eigen uitstraling en sfeer. Qua gameplay zijn er eveneens een aantal frisse nieuwe invalshoeken te ontdekken. De ontwikkelaars hebben de postnucleaire thematiek achter zich gelaten en richten zich nu op meer op de fantasy kant van het populaire RPG genre. Maar denk nu niet aan standaard magiërs, kastelen, draken en jonkvrouwen die schreeuwen om de prins op het witte paard. Arcanum speelt zich af in een bizarre maar zeer aantrekkelijke mix die het best te omschrijven valt als een overgangstijdperk tussen de Middeleeuwse fantasie en de Verlichtende wetenschap. Zowel magie, dolken, zwaarden, Orcs, pistolen, fotografie en stoomtechniek zijn aanwezig in dit fictieve tijdsvak. Een dubbele wereld met dubbele belangen en een voortdurende strijd.


Kunnen die heksen van de atletiekbaan af?


Snap jij het, snap ik het?


Vorkje prikken?


He jongens geen naaldhakken op het dek!

Troika Games / Sierra Studios / Atoll Soft / tel: 0318-505464 / www.sierrastudios.com/games/arcanum/


JAN


Die Jehova getuiges proberen ook overal zieltjes te winnen.


Sorry dude het kledingvoorschrift voor vanavond is paarse jurk met rood sjaaltje.

LEK ZEPPELIN

Het spel begint op prachtige wijze. Eerst krijg je een knipperende ouderwetse zwart-wit filmpje te zien, die een beetje doen denken aan die oude Laurel & Hardy films. We zien een imposante zeppelin door de lucht zweven. Langzaam gaat het krakerige en schimmige filmpje over in kleur en begint de muziek te spelen. De hoofdrolspeler, jij dus, bevindt zich aan boord van de Zeppelin als opeens Orcs in dubbeldekkers in het luchtruim verschijnen. Deze groenhuidige vrienden besluiten hun guns op de Zeppelin te testen, met als gevolg dat de Zeppelin lek geschoten en al brandend naar beneden in de wildernis stort. Jij bent de enige overlevende van deze ramp en het spel kan beginnen. Een Monnik genaamd Virgil heeft alles gezien en ziet in jou een soort profeet. Hij neemt je mee naar zijn meester en een episch avontuur ontvouwt zich voor je ogen.

MAGIE OF TECHNIEK

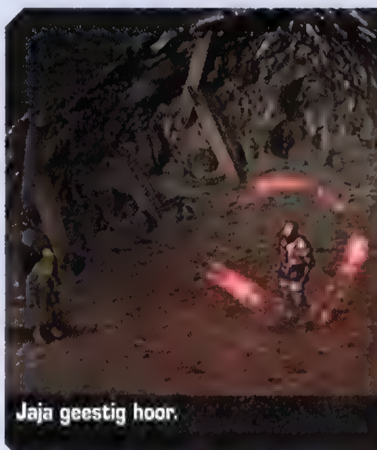
Zoals ik net al even beschreef zijn de verschillende werelden en denkwijzen van allesbepalend belang in het spel én op de manier waarop jij je karakter ontwikkelt. Aan de ene kant is er de Orde van Mages die zich focussen op de natuur en de magie, aan de andere kant zijn er de steden vol gilden die zich richten op nieuwe wetenschappen techniek. Deze twee denkwijzen staan voortdurend op gespannen voet met elkaar en bijbehorende aanhangers moeten niks van elkaar hebben. Qua uiterlijk zelf lijkt Arcanum een tikkeltje gedateerd. De graphics zien er voller uit dan Diablo II maar hebben niet het kunstzinnig artwork van bijvoorbeeld Baldur's Gate II. Toch doen de looks hun werk naar behoren en vind ik de interface en verademing. Het schakelen tussen de verschillende menu's en kaarten werkt soepel en snel.

GAME MET KARAKTER

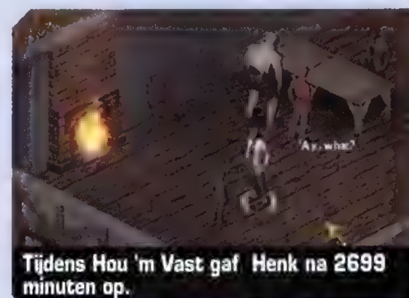
Ik voorspel dat je het eerste uur alleen maar bezig zult zijn met het samenstellen van je karakter. Er zijn namelijk behoorlijk wat mogelijkheden en met name de achtergrond die je bij je karakter kiest (en die je plus- en minpunten deels bepalen) zijn behoorlijk talrijk. Ook al kies je er maar één het loont echt de moeite om ze allemaal (een stuk of 30) door te lezen. Al is het alleen maar voor de lol. Wanneer je hebt bepaald of je mens, half-ling, elf, half-elf, orc, dwerg of half-orc wilt zijn, moet je de achtergrond kiezen. Dat kan zijn dat je bent opgevoed door trollen of dat je een vechtersbaas bent. Je kunt een Night Mage zijn of een vondeling. Je kunt lelijk zijn als de nacht (wie kiest dit in godsnaam?) of een vrouwenversierder. Alles heeft zijn invloed op je statistieken. Slimmeriken zijn minder in sociale en vecht skills en een Barbaarse bul kan weer moeilijker converseren of technische raadsels oplossen.

DIEPGANG

Dit alles levert behoorlijk wat diepgang op. Je wordt namelijk steeds geprikkeld in het nemen van je beslissingen maken. De wereld is niet zo duidelijk zwart-wit als in de meeste andere RPG's. Je komt goede maar ook duivelse mages tegen, en er zijn jolige maar ook corrupte mechanische figuren aanwezig. De conversatie speelt hierbij een grote rol. Je kunt in de gesprekken uit een rits verschillende antwoorden kiezen, waarop alles weer invloed heeft. Je kunt je als een arrogante klootzak opstellen, een vriendelijke vrouwenversierder, een nobele held of misschien wel juist afwachtend. De diverse queesten zorgen ervoor dat de raadsels en opdrachten op allerhande manieren op te lossen zijn. De 16 primaire vaardigheden, 56 te behalen technologische certificaten binnenin 8 disciplines en de 80 bij 17 verschillende magische gilden te leren spreuken helpen je daarbij. Het is natuurlijk handig als je van beide werelden (techniek en magie) wat afweet maar je zult je uiteindelijk toch moeten specialiseren in één opvatting wil je het beste slagen. Tussen Magie en techniek zit natuurlijk een gigantisch grijs gebied. En hoe je dat als lelijke dwerg met een druipoog, prins charming, een boekenwurm met het IQ van een whizzkid of een sympathieke spierbal al spelende verkent is vervolgens helemaal aan jou. En dat maakt dit een vreselijk leuk spel. ◄


Jaja geestig hoor.


Frans Molenaar toonde de nieuwe kledinglijn voor de landmacht.



Tijdens Hou 'm Vast gaf Henk na 2699 minuten op.

THIEFY ARCANUM

Arcanum heeft behoorlijk wat raakvlakken met het door mij persoonlijk als kunst verheven Thief. Ook in Thief (I & II) is er stoomtechniek en vreemde machinerie aanwezig in een middeleeuws-victoriaanse wereld. Ook hier brengt de invloed van moderne apparaten conflicten met zich mee en zijn er verschillende fracties die zich beroepen op het oude, dan wel het nieuwe denken. Neem daarbij het gegeven dat je in Arcanum behoorlijk kunt pickpocken, sluipen, backstabben en je helemaal kan specialiseren in het nachtleven, bijvoorbeeld als Night Mage of Thief. Liefhebbers van Garrett's avonturen zullen Arcanum dus naar hun wensen kunnen spelen.

HEEFT DE PSX NOG TOEKOMST

PSX DOOD?



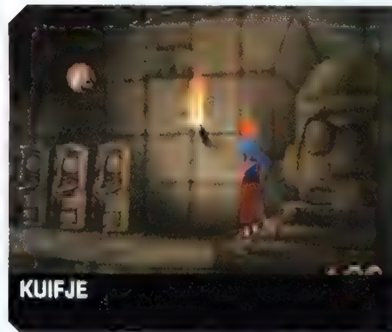
Toen de PS2 ruim een jaar geleden op de markt kwam, zweerde Sony dat ze de PlayStation niet zou laten vallen. Sterker nog, ze gaven de oude console een compleet nieuwe look, online mogelijkheden en doopten haar tot PSone. Van die belofte is momenteel nog maar bar weinig uitgekomen. We hebben een paar goede games gehad en zero online gameplay. Lopen Sony en de third party developers ons nu te besodemieteren en hebben ze de oude console intern wel degelijk dood verklaard of komen er toch nog goede games uit?

Nu kunnen wij als PU natuurlijk wel roepen dat de PSX/PSone dood is of juist springlevend, maar dat zal geen moer uitmaken. Wij beslissen namelijk helemaal niets. Diegene die bepaalt of jij wel of geen goede PSX-games kan kopen, is de publisher. Daarom stelden we een aantal big boys de vraag: 'is de PSX nu wel of niet dood?'

INFOGRAMES

Robin Wolf : "De PSX is halfdood! Er zullen zeker nog games uitkomen, maar dat zijn dan meer titels voor de massa. Verder krijg je nog kinderga-

mes zoals Kuifje, Asterix, Looney Tunes etc. De echte super games worden momenteel toch voor de next gens ontwikkeld. Dat de PSX niet helemaal dood is, komt doordat er nog veel goede software in de winkels ligt, die zeker niet alle gamers al bezitten. En vaak gaan ze weg voor een aantrekkelijke prijs. Bovendien betekent een iets oudere PSX game niet dat deze slecht is, aangezien er al een geruime tijd op maximale mogelijkheden werd ontwikkeld."


KUIFJE

HOMESOFT

Henk Hoogendoorn: "Nee, de PSX is niet dood! Dat kan ook niet met een installed base van meer dan 1.000.000 consoles in Nederland. Ik verwacht dit jaar ook zeker nog een aantal sterke PSX-titels, zoals Black & White van ons. Aan de andere kant moet je eerlijk zijn en constateren dat de echte grote games niet al te vaak meer uitkomen voor de PSX. De installed base is dan misschien wel groot, maar de doelgroep te beperkt. Een groot aantal PSX fans stapt over naar PS2 of een andere next gen console en een andere grote groep kopieert zich nog steeds te pletter.
Daarentegen leent de machine zich wel weer uitstekend om een generatie door te schuiven. Dus naar het jongere broertje of voor algemeen familiegebruik. Wij zien dat nu al aan de verkoopcijfers van onze budgetlijnen. Zelfs van Mary Kings Riding Star (paardrijspel) verkopen wij er meer dan van een fullprice game. Een andere factor die meespeelt is de winkelier. Vaak zie je dat een winkelier een platform loslaat om zich op een nieuw platform te concentreren. Hetzelfde zien wij gebeuren bij GBC. Nu de Advance er is, stopt een aantal grote ketens met de Color, hoewel de installed base dus zeer groot is. En wanneer is een machine precies dood? Wij hebben na het uitbrengen van de Spectrum thuis computer zoveel hardware zien komen en gaan. Ook op console gebied: Atari 2600, Sega Master Systeem, NES, enzovoort. De wereld draait gewoon door. Een PC gamer moet ieder jaar z'n machine upgraden, een echte console gamer koopt na een tijdje een nieuwe, nog betere console.
De massa koopt echter wat zij qua budget kan en wil uitgeven, gewoon omdat ze fun willen. Het hoeft voor hen niet altijd super fraai en nog beter te zijn. Als het maar fun is! En fun kan de PSX volgens mij nog best een tijd brengen."


BLACK & WHITE

ELECTRONIC ARTS

Dick de Groot: "Voor EA is de PSX niet dood, wel zullen wij minder games voor de PSX uitbrengen dan voorheen. Dit heeft o.a. te maken met de komst van de PS2, maar ook met de andere nieuwe consoles, zoals GBA, GameCube en de X-Box. Dat de PSX nog steeds belangrijk is voor ons blijkt uit het feit dat wij dit jaar twee grote titels zullen uitbrengen voor de PSX; FIFA 2002 en Harry Potter. Let wel, FIFA 2002 heeft een geheel nieuwe gameplay, en is hiermee anders dan de eerdere FIFA's. Over Harry Potter kan ik kort zijn, iedereen heeft hier hoge verwachtingen van en de feedback van de E3 was zeer positief over de PSX versie."


HARRY POTTER

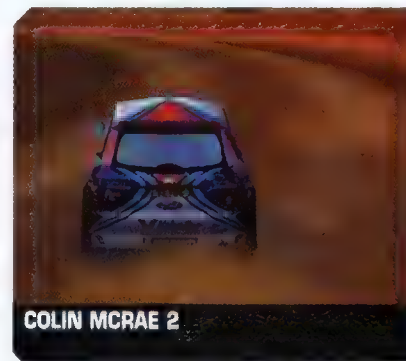
ATOLL SOFT

Gerard Scheper: "PSX dood? Voor ons zeker niet en ook niet voor onze publishers en klanten. Aan de andere kant is het slechte voorgevoel wel te verklaren. De lezers van de PU zijn veelal hardcore-gamers en hebben vaak de topgames gekocht rond de releasedatum en voor de full-price. Omdat er momenteel niet al te veel topgames gepland staan voor PSX en wel voor PS2, kan ik me voorstellen dat zij concluderen dat ze hun PSX bij het vuil kunnen zetten.Voor ons ligt het echter eenvoudig. De Nederlandse marktomzet in de PSX markt is 2500 keer zo groot als de totale marktomzet in PS2 games, Vorig jaar was er veel onduidelijkheid rond het prijsniveau voor de games en daalde de prijs snel en drastisch. Nu blijkt dat het prijsniveau redelijk stabiel is en zelfs licht stijgt en de omzetten per maand ook nog altijd stijgen, is de PSX voor ons een markt die veel minder risico met zich meebrengt dan bijvoorbeeld de PS2 markt (hoge prijzen, lage installed base, weinig originele games, dure console). Ik heb ook van de winkeliers begrepen dat ze veel meer PSone verkopen dan PS2. Het is dan ook niet verwonderlijk dat Sony zeer behulpzaam is voor publishers die goede games uitbrengen voor PSX. Een goed voorbeeld hiervan is Italian Job van SCI. Ik verwacht dat veel publishers dit voorbeeld zullen gaan volgen en dat er daardoor in de toekomst alsnog veel goede PSX-games zullen uitkomen. Kortom, ik ga mijn PSX voorlopig niet verkopen en zou dat ook niemand aanraden."


ITALIAN JOB

CODEMASTERS

Jurrie Hobers: "Wat is dood? Als je bedoelt of wij nog voor het PSX/PSone formaat blijven ontwikkelen, dan moet ik daar negatief op antwoorden. Het enige product wat dit jaar nog uitkomt voor de PSX bij ons is LMA manager 2001/02. Er zijn natuurlijk vele oorzaken die samen zorgen voor een dergelijke uitwerking. Een van de belangrijkste is gewoonweg: consumentenvraag. De vraag naar pure PSone producten is sterk afgenomen, waarbij nog moet worden aangemerkt dat mensen ook steeds minder geld over hebben voor games. Dan wordt het een rekensom om te zien hoeveel ontwikkelingskosten er in een product gaan zitten (onafhankelijk van het platform zijn die nagenoeg gelijk) en wat we denken te kunnen verkopen.
Natuurlijk blijft Codemasters wel het lopende assortiment ondersteunen! Dat wil zeggen onze ruime catalogus van bestsellers en platinum producten. En die blijven wel goed doorverkopen. Het betreft hier: Micro Machines v3 bestsellers, Colin 2 platinum, TOCA World Touring Cars platinum, No Fear downhill mountainbiking en TOCA 2 bestsellers."


COLIN MCRAE 2

SONY

Bernard Groeneveld: "The PSone is alive and kicking! Wat software betreft gaan we naast vele Platinum titels nog grote PSone titels uitbrengen zoals Syphon Filter 3, Atlantis (Disney), Monsters (Disney) en Formula One 2002. Tevens zal in het najaar het officiële PSone scherm uitkomen en de nieuwe PSone coloured Memory Cards en Dual-Shocks. Als je gaat kijken naar de doelgroep, zal PSone zich meer richten op een jongere doelgroep en PS2 op een oudere doelgroep wat zich ook vertaalt in de software die voor beide consoles uitkomt." ◄


ATLANTIS

WAT IS NOG DE MOEITE WAARD

We hebben het vergrootglas er bij moeten halen, want de strakke PSX-games lagen niet echt voor het oprapen. Maar we hebben er negen voor je kunnen vinden die het volgens ons wel gaan maken.

THE ITALIAN JOB

Uitgever: sci
Web: www.sci.co.uk
Release: september 2001
Een topper omdat: het net even anders is dan Driver. Minder serieus en gewoon een funnie game. Beetje crossen in bijvoorbeeld Mini Coopers door Londen, Turijn en door de Alpen. Komt nog bij dat de game vol zit met leuke extraatjes. Wat te denken van geheime opdrachten in de freeride mode en een handjevol mini games. Tel daarbij op een 8-player party mode en wij kunnen stellen dat we hier met een klassieker te maken hebben!
Minpunten: Niet echt, het zit gewoon lekker in elkaar en de freeride optie biedt genoeg geheimen om je voor lange tijd zoet te houden.



WORLD SPORTS CARS

Uitgever: Empire
Web: www.empire.co.uk
Release: n.n.b.
Een topper omdat: we er al op liepen te kicken op de E3 van 1999. Dat het allemaal wat traag gaat met deze racegame komt omdat het een project van slechts twee hoogbegaafde gasten is. Ze hebben dezelfde aanpak als Geoff Crammond van de GP-reeks: alles moet kloppen. En dus krijg je straks superieur bewegende wagens op zeer gedetailleerde tracks.
Minpunten: Het duurt allemaal zo lang, dat je vreest dat het helemaal niet meer komt.



SYPHON FILTER 3

Uitgever: Sony
Web: ?
Release: september 2001
Een topper omdat: het geen simpel vervolg is op deel twee. Er zijn verbeteringen op grafisch gebied aangebracht zoals betere facial expressions, vettere explosies en iets dynamischere levels. Verder heeft developer 989 Studios flink aan de AI gesleuteld en dat mocht ook wel, want de AI zoog soms in de voorgaande delen. Het verhaal gaat door waar deel 2 ophield, Gabe Logan en Lian Xing worden na het vernietigen van het Syphon Filter virus verrassend genoeg van hoogverraad beschuldigd. Voor de rechter moet Gabe zijn verhaal vertellen en dat levert a la Tomb Raider 3 allerlei flashbacks op.
Minpunten: Als het verhaal niet spannend is, wordt het alleen maar knallen. Verder is het natuurlijk dodelijk als de bladen en sites SP3 gaan vergelijken met MGS2.



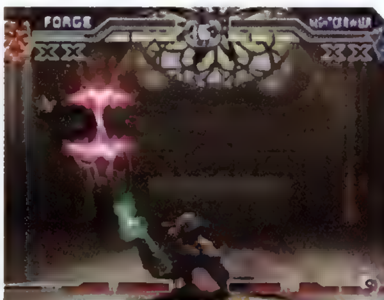
TONY HAWK PRO SKATER 3

Uitgever: Activison / CD Contact Data
Web: www.activisiono2.com/tony_Hawk/
Release: eind 2001
Een topper omdat: het een Tony Hawk-game is. Een zeer slimme move van Activision om deel 3 ook op de good old PSone uit te brengen. Miljoenen gamers hebben deel 2 immers op PSX gespeeld. De PSone versie is min of meer identiek aan de PS2 versie en dat betekent veel nieuwe moves, ramps, circuits en skaters. De grootste verschillen vind je in de grafische opsmuk.
Minpunten: Niet dat wij weten, of het moet zijn dat Tony in de PSone versie vanwege geheugengebrek niet meer van de hoogste ramp durft.



X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Uitgever: Activision
Web: www.activision.com/games/xmen/products/mutantacadamy2/
Release: herfst 2001
Een topper omdat: Dre de game zag bij zijn bezoekje aan Activision en hij merkte op dat er inderdaad vooruitgang is geboekt.
Zo kun je in de lucht battlen wat ervoor zorgt dat de beperkte ruimte uit deel 1 een stuk vergroot wordt. Verder is er flink aan de fletse graphics gewerkt en komen er meer mutanten bij.
Minpunten: Nu ja, Activision vond deel 1 ook goed en die was crap, dus als ze nu lopen te braggen over deel 2, moeten we dat dan nog geloven?



SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO

Uitgever: Activision
Web: www.activision.com/games/spiderman/products/electro/
Release: september
Een topper omdat: we verwachten dat deel twee van onze spinnenkop minstens zo dope wordt als het eerste deel. Het eerste avontuur wist precies de sfeer van de comic te pakken en we verwachten dat we in deel twee weer helemaal mee worden gesleept in het avontuur.
Minpunten: Misschien dat de makers niet genoeg vernieuwingen in de game weten aan te brengen en het meer een game van, been there done that wordt. Daar zitten we uiteraard niet echt op te wachten.



MEGA MAN X6

Uitgever: Capcom
Web: ?
Release: herfst 2001
Een topper omdat: Het bionische kereltje heeft al heel wat avonturen beleefd en blijft een van de betere 2D action platform games. Reden genoeg om ons te verheugen op weer een game die je bezig zal blijven houden.
Minpunten: Waarschijnlijk zal Mega Man X6 maar mondjesmaat in de winkels te vinden zijn omdat het mannetje hier een stuk minder bekend is dan in de rest van de wereld.



FINAL FANTASY CHRONICLES

Uitgever: Square Soft
Web: www.squaresoft.com
Release: n.n.b.
Een topper omdat: het om Final Fantasy gaat. Daarnaast duurt het nog tot 2002 voordat deel 10 hier uitkomt en het zijn ook nog eens twee games voor de prijs van een. FF Chronicles geeft je namelijk FF IV en FF Chrono Trigger in één pak-

ketje. Zelf kijken we het meest uit naar FF IV, aangezien het één van de beste delen is. De PSX poort is de moeilijke versie van de oorspronkelijke Japanse game, terwijl de oude Super Nintendo versie uitging van de makkelijke. Chrono Trigger is een poort van de SNES versie die vooral opgepoetst is en 20 minuten extra aan FMV's bevat.
Minpunten: Wij zijn een beetje allergisch voor het woord poort. Meer slechte dan goede ervaringen.



FIFA 2002

Uitgever: EA
Web: www.fifa2002.ea.com
Release: november 2001
Een topper omdat: het een FIFA game is en FIFA games verkopen nu eenmaal. Maar ditmaal zal alles anders zijn als wij EA moeten geloven, omdat er gekeken is naar de speelbaarheid van FIFA. Ook de mensen bij EA zijn erachter gekomen dat alles anders kan, hoewel we natuurlijk ons hart vasthouden als EA weer eens hoog van de toren blaast.
Minpunten: Tja als de gameplay alsnog zuigt dan heeft EA toch echt een probleem. We gaan er vooralsnog in ieder geval niet vanuit. De game zal sowieso vanwege de licentie goed verkopen.



COOLE KLASSIEKERS

Momenteel liggen veel PSX-klassiekers tegen een lage prijs in de winkels. Wij hebben daarom een lijst gemaakt met die games die een 9.0 of hoger in de PU hebben gehad en in de periode tussen 1999-2001 gemaakt zijn. Vanaf dat moment haalden developers namelijk het maximale vermogen uit de grijze kast. Neem de PU mee naar de winkel en je doet geen miskoop:

Abe´s Exoddus en Oddysee (9.3, 9.9)
Bust-A-Move 3 (9.0)
Colin McRae Rally 2.0 (9.6)
Crash Team Racing (9.1)
Dead or Alive (9.5)
Die Hard Trilogy (9,6)
Driver 1 (9.4)
F1 2000 (9.6)
FF VII, VIII (9.3, 9.5)
De gehele Formula One serie (dik in de 9)
Heart of Darkness (9.6)
Iss Pro Evolution (9.5)
Micro Machines V3 (9.1)
NBA Jam TE (9.9)
Porsche Challange (9.0)
Rayman 2 (9.0)
Resident Evil 1,2,3 (9.1, 9.8, 9.0)
Spider-Man (9.4)
Soul Blade (9.4)
Toca World Touring Cars (9.1)
Tony Hawk Pro Skater 2 (9.2)
Vagrant Story (9.3)
Wipeout 2097 (9.2)
Gran Turismo 1, 2 (9.5, 10)
Soul Reaver: Legacy of Kain (9.6)
Metal Gear Solid en MGS Special Missions (9.8, 9.0)
Mortal Kombat 4 (9.2)
Rollcage (9.4)
Tekken 1, 2 en 3 (10, 9.5, 9.5)
Tomb Raider 2 & 3 (9.4, 9.4)
V-Rally 2 (9.2)





MISSCHIEN, MOGELIJK OF TOCH NIET???

En dan zijn er nog die fijne games die opeens van de releaselijst verdwijnen, we nooit meer iets van horen of die misschien nog bekend gemaakt worden. Het 'natte vinger' lijstje dus.

Rollerjam: Deze skate/beat 'em op met babes werd een in 1999 door EA met tromgeroffel aangekondigd. Maar opeens werd het stil. Het feit dat developer BLAM! niet meer bereikbaar is op het mailadres voorspelt weinig goeds.
PU zegt: vergeet het maar.

Hidden and Dangerous: Werd een jaar geleden aangekondigd en daarna hoorden we er niets meer van.
PU zegt: dit kan alle kanten op.

Commandos 2: Zelfde geval als Hidden and Dangerous: aangekondigd en vervolgens doodgezwegen.
PU zegt: we geloven er nog in. Heb echter geduld aangezien Pyros Studios pas net klaar is met de PC versie.

Black & White: Zou in juni uitkomen, maar voelde toen nog erg belabberd aan. Peter Molyneux wil niets met deze versie te maken hebben.
PU zegt: komt nog wel, maar je moet even wachten.

Terminator: Infogrames heeft de rechten op deze films onlangs aangekocht. De Fransen willen nog niet bekend maken op welke platformen de game uitkomt.
PU zegt: kaarsjes branden in de kerk.

Traffic Giant: Is aangekondigd maar daar is ook alles mee gezegd. Misschien ook niet echt een goede zet van JoWood om de game op de PSX uit te gaan brengen.
PU zegt: don't count on it.









CONCLUSIE

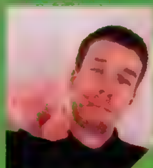
Het moge duidelijk zijn: voor hardcore gamer biedt de PSX/PSone weinig toekomst meer. Er komen nog een paar toppers aan, maar dan houdt het wel een beetje op. De console zal in de toekomst meer en meer het terrein worden van de casual gamer, die makkelijke fungames wél spelen. De publishers wijzen echter terecht op de budgetbak, waarin momenteel vele tientallen klassiekers voor een schappelijke prijs liggen. En ga ons nu niet wijsmaken dat je alle toppers uit ons lijstje al gespeeld hebt.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

De stoelendans bij de PU is nu eindelijk afgelopen en om het helemaal kompleet te maken neem ik de eeuwig leven rubriek voor mijn rekening. Niet dat Niels het zo slecht deed maar hij heeft het te druk met die leuke gezellige vergaderingen, de mazzelkont...

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 50 444 (1 gulden per minuut)
België: 0900 - 10 800 (18 franc per minuut)

Sony PlayStation Lijn:
Nederland: 0909 - 90 00 000 (99 cent per minuut)
België: 0900 - 00 000
(Hoogtarief 6,05 franc per 20 seconden,
laagtarief 6,05 franc per 40 seconden)

PS2

BLOODY ROAR 3



No blocking mode
Zorg dat je eerste wordt in de arcade mode.

Expert mode
Speel de arcade mode uit zonder een continu te gebruiken.

One-hit knockdown mode
Zorg dat je eerste wordt in de sudden death mode.

High speed mode
Win 100 fights in de survival mode met één character.

Low speed mode
Wordt nummer één in de arcade mode met alle characters om de low speed mode te unlocken.

One fall mode
Win 20 rondes in de survival mode met één character.

Gallery foto's
Speel het spel uit met een character om zijn foto's te unlocken in de gallery mode

Bart van Langendonck | Bonheiden, België

PC

TROPICO

Hou Ctrl ingedrukt en toets een van de volgende codes in:

rapido =	Sneller bouwen
pesos =	20.000 extra
exacto =	type in hoeveel geld je in je treasury wil
contento =	+10 happiness

Dave van de weerdhof | Veenendaal

DC

SEAMAN

Praten met Seaman
Houd de A-toets in en praat duidelijk in de microfoon om Seaman te leren praten. De Gillman stage is de stage waar hij de eerste dingen zegt. Gebruik deze woorden vaak: Hi, hello, seaman, play, yes, no, hey, fish, fun enz.
Probeer ook eens slechte dingen te zeggen Seaman wordt dan verdrietig.

Snelle evolutie
Zet je dreamcast paar dagen vooruit voor een snellere evolutie. Let wel op dat: het aquarium wordt die dagen ook niet onderhouden en seaman wordt een tijdje eigenlijk niet gevoerd.

Geef je seaman een nieuwe naam
Nadat je je seaman een naam hebt gegeven, vraagt hij vaak of je van hem houdt. Uiteindelijk zal je zijn naam kunnen veranderen.

Hypnotiseer seaman
Selecteer een seaman en beweeg de analoge-stick in rondjes om zijn hoofd.

Verplaats stenen
Druk op ✕+ R en ← of → over een steen om het te bewegen.

Verborgen geluid
Plaats de cd seaman in een gewone cd-speler (voor muziek) en speel de 2de track en luister.

Roger Pouls | Montfort



PC

OPERATION FLASHPOINT



God Mode
Type tijdens het spelen: iwillbetheone.

Invincibility (alleen de Demo)
Start een missie en ga spelen tot je de helikopter krijgt.
Wacht een paar seconden en spring uit de heli. Spring eruit voor ze beginnen te schreeuwen. Je bent onzichtbaar tot je bij het eindpunt van het level bent.

Full Ammo
Type tijdens de tweede level van de campaign, wanneer jou officier GO GO GO roept, meteen more ammo.

Bastiaan Urbanus | Krimpen a/d IJssel

PSX

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Cheat mode
Tijdens het title scherm druk: ←, →, L1, R1, ○, □, R2, L2.

Level select
Tijdens het title scherm druk: ↓, ↑, ←, →, ✕, △, ○, □.

Bart van Langendonck | Bonheiden, België

CHECK DE CHEATS VOOR:

ATV: Off Road	(PS2)
Bloody Roar 3	(PS2)
Dark Cloud	(PS2)
Emperor: Battle for Dune	(PC)
F-Zero: Maximum Velocity	(GBA)
GT3: A-spec	(PS2)
Half-Life: Blue Shift	(PC)
Krazy Racers	(GBA)
NBA Street	(PS2)
Operation Flashpoint	(PC)
Rayman advance	(GBA)
Ready 2 Rumble	(GBA)
Seaman	(DC)
Star Trek: Voyager - Elite Force Expansion	(PC)
Super Mario Advance	(GBA)
Tony Hawk Pro Skater 2	(GBA)
Top Gear GT Championship	(GBA)
Tropico	(PC)
World's Scariest Police Chases	(PSX)

PS2

NBA STREET





Legende
A=bal
B=draaitafel
C=schoen
E=megafoon

Icoon 1	Icoon 2	Icoon 3	Icoon 4	Cheat Name
B	B	B	B	No Cheats
B	B	A	A	Casual Uniforms
A	A	B	B	Authentic Uniforms
A	B	C	D	Player Names
B	C	B	B	No Auto Replays
B	E	B	C	No HUD display
E	A	A	E	No Player Indicators
B	A	A	B	Summertime Joe "The Show"
B	B	A	B	Springtime Joe "The Show"
B	C	A	B	Athletic Joe "The Show"
E	D	C	E	No Shot Indicator
B	C	E	A	Explosive Rims
A	B	B	A	ABA ball
A	B	C	A	WNBA ball
A	B	D	A	NuFX ball
A	B	E	A	EA BIG ball
A	B	B	C	Beach ball
A	B	B	D	Medicine ball
A	B	B	E	Volleyball
E	A	E	A	Tiny Players
E	B	C	B	Big Heads
E	C	A	C	Tiny Heads
E	E	E	E	ABA Socks
E	D	C	E	No Shotclock
B	D	E	C	Less Gamebreakers
B	E	D	C	More Gamebreakers
B	E	E	C	No Gamebreakers
B	E	E	D	No Juice
C	A	D	A	Unlimited Turbo
C	B	D	A	Easy Distance Shots
C	C	D	A	Harder Distance Shots
D	A	B	A	Mega Dunking
D	B	B	A	Ultimate Power
D	C	B	A	Mad Handles
D	D	B	A	Super Swats
D	E	B	A	Sticky Fingers
D	A	C	B	Captain Quicks
D	A	B	C	No Dunks
D	B	C	D	Less Blocks
D	B	E	A	Less Steals
D	E	B	C	No Alley-oops
D	D	A	D	No 2-pointers
A	C	B	A	Soccer ball

Cheats:
Ga naar het user screen in hold the court.

TEAM BIG:
Houd L2 vast, druk ↑ + ↓ + ↓ + ← + ×

TEAM 3LW:
Houd R1 vast, druk ← + ← + → + ↓ + ×

TEAM STREET LEGENDS:
Houd L2 vast, druk → + ← + ↑ + ↓ + ×

TEAM DREAM:
Houd R2 vast, druk ↑ + ↑ + → + → + ×

TEAM NYC LEGENDS:
Houd L2 vast, druk ↓ + ↓ + ↓ + ← + ×

Alle pleintjes
Op het Hold The Court: Choos Courts scherm toets je het volgende in:
R2 (vasthouden) + ↑ + ↓ + ← + → + → + ← + ↓ + ↑ (vasthouden) + ×

Als het goed is dan hoor je een geluidje. Hoor je niets dan moet je effe een screen terug en het weer opnieuw proberen, ik weet het hij is lastig.

The moves
Dunks

Hammerdown	L1 + R1 + ○
Backbreaker	L2 + R2 + ○
Groundshaker	R1 + R2 + ○
Wake Up Call	L2 + R1 + ○
Around The World	R1 + R2 + L1+○
Dominator	L1 + L2+ ○
Dunkalicious	L2 + L1 + R2+ ○
Highrise	R2 + L1+ ○
Put It Home	L1 + L2 + R1 + R2+ ○ als je dicht bij de basket stilstaat
Special Delivery	L2 + L1 + R1+ ○
Superfly	L2 + R1 + R2+ ○
Dinner's Served	L1 + L2 + R1 + R2 + ○

Doe de laatste dunk iets voor de vrije worp lijn.
Hij is wat lastig maar oefening baart kunst.

Cross-overs

Off the Chain	L1 + R1 + □
Backtrack	L2 + R2 + □
Roll On	R1 + R2 + □
Downshift	L2 + R1 + □
Slip 'n' Slide	L2 + R1 + R2 + □
Breaking You Off	R1 + R2 + L2 +□
Change Up	L1 + R2 + □
Cyclone	L1 + L2 + R1+ □
Double Cross	L1 + L2 + R1+ □
Streetwise	L1 + L2+□

PS2

ATV OFFROAD

Expert mode	Selecteer pro-career mode, dan tik je "ALLOUTAI" als naam in
Quick resume	Tijdens een race in practice made moet je L1+R1 indrukken als je denkt dat je crasht. Nu kun je snel weer verder
1000cc Quad ATV	Win de Pro-career mode

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PC

STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE EXPANSION

Tijdens het spelen druk je op ~ daarna type js "sp_cheats 1" om de cheats te activeren.

Type vervolgens:

God	God mode
Give weapons	alle wapens
Undying	999 health en armor
Noclip	no clipping
Notarget	Invisibility
Cg_thirdperson 1	third person view enabled
Cg_thirdperson 0	third person view disabled
Cg_thirdpersonrange [1-100]	set third person view range
Give [item name]	krijg het genoemde item
Map [level name]	level select

PC

HALF LIFE: BLUE SHIFT

Laad de game met het "bshift.exe –dev –console" commando.
Dan type je tijdens het spelen ~ en type je "sv_cheats 1".
Vervolgens type je:

God	God mode
Noclip	No clipping mode
Notarget	No target mode
Sv_gravity [nummer]	Stel de zwaartekracht in; 800 is normaal
Sv_accelerate [nummer]	Stel de spring afstand in; 10 is normaal
Skill [1-3]	Stel de skill level in; 1 is makkelijk
Map [level naam]	Level select

PS2

DARK CLOUD

Hier volgt een lijst met Gems en wat hij doet.

Garnet:	+10 Animal, +10 Rock, +10 Fire, +5 Attack
Pearl:	+10 Undead, +10 Thunder, +10 Endurance
Ruby:	+10 Mimic, +10 Fire, +10 Speed
Sapphire:	+10 Flying, +10 Wind, +10 Magic
Amethyst:	+10 Mage, +10 Dino, +10 Ice
Opal:	+10 Mage, +10 Steel, +10 Endurance
Peridot:	+10 Plant, +10 Animal, +10 Holy, +5 Attack
Aquamarine:	+10 Sea, +10 Flying, +10 Ice
Topaz:	+10 Undead, +10 Flying, +10 Speed, +5 Attack
Turquoise:	+10 Rock, +10 Mimic, +10 Ice
Emerald:	+10 Dino, +10 Plant, +10 Magic
Diamond:	+5 vs. All Creatures, Extra +5 vs. Steel
Sun gem:	+3 tot alle monsters +10 elements en +10 bij strength.

De 7th Heaven Zorg dat je de Serpent Sword hebt, bouw het op tot de Evilcise, dan tot de Drain Seeker, dan de Dark Cloud en uiteindelijk tot de 7th Heaven.





TIP VAN DE MAAND

PC

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE



Algemeen
Bouw snel een verdediging op want je wordt meestal snel aangevallen.
Je refinery 2 keer upgraden levert je snel heel veel geld op.
Gebruik Advanced Carryalls om de harvesters van de vijand op te pikken en dan neer te zetten voor je verdediging zodat hij kapot geknald wordt.

Atreides
Goede verdediging: Zet Kindjal infantry gedeployed op de toegang naar je basis, zet er een paar snipers tussen en later nog een paar Minotaurussen.
Met drie Mongooses naar de harvestvelden van je vijand gaan en daar de carryalls van hem uit de lucht knallen zal zijn inkomsten flink down halen en dus kan hij minder verdediging en units bouwen.
Doe eerst een Hawk strike op een paar anti-air units om ze uit te schakelen en val dan aan met Ornithopters.
Om een basis te vernietigen moet je de bovenstaande tactiek gebruiken om de verdediging te killen om vervolgens met Mongooses of Sonictanks de gebouwen weg te halen, als er infantry in de basis is kan je ook een paar Sand Bikes meenemen, ze zullen dan ook de infantry die uit de vernietigde gebouwen komen doodschieten.

Harkonnen
Gebruik veel buzzsaws, ze zijn handig tegen infantry en een beetje tegen tanks.
Zet veel gun turrets om en in je basis, ze zijn goed tegen alle soorten eenheden.
Zet veel power neer want die gun turrets hebben veel elektriciteit nodig.
Je hebt deze power plants echt nodig dus zet ze allemaal op een kluitje omringd door muren en gun turrets ergens in je basis neer.
Om een basis te vernietigen moet je de barrack of factory en de eenheden daaromheen vernietigen met 2 a 3 Deathhands, drop dan 3 a 4 Devastators met Advanced Carryalls in een onbewaakt of vernietigd deel van hun basis, vernietig de overgebleven verdediging met gunships.
Veteran Devastators zijn echt verschrikkelijk goed in combinatie met Advanced Carryalls.
Hier een tip om ze in alle veiligheid veteran te maken: pak met Advanced Carryalls goede vijandige eenheden op als de sonic tank, deviator of devastator of een harvester. Klik dan met alt naast een van je devastators en die zal dan de hulpeloze tank uit de lucht schieten zonder dat de Advanced Carryall wordt beschadigd.

Fremen
Gebruik Fedaykins in groepen, ze killen infantry erg snel en kunnen dan ook bepantsering aan.
Wormen rijden is cool, maar let op de Fedaykin want straks heeft hij een worm te pakken maar vreet hij je eigen ventjes op omdat je hem niet bestuurt.
Wormen zijn moeilijk te bevelen want als je hem een opdracht geeft zal hij binnen een seconde iets anders doen.
Blijf klikken op de plaats waar je hem wilt hebben, hij zal dan niet genoeg tijd hebben om iets anders te willen doen.

House of IX
Infiltrators zijn erg handig om verdedigingen mee te killen.
Als je 8 Infiltrators en 12 geprojecteerde Infiltrators op een construction yard afstuurt zullen ze hem hoogstwaarschijnlijk vernietigen.

Tleilaxu
Gebruik leeches op vijandige harvesters, in het minst erge geval heeft de harvester flink wat schade, in het ergste geval is de harvester kapot en heeft de leech al wat andere eenheden in de basis geleeched voordat hij is neergeschoten.
Leeches zijn ook heel erg snel, ideaal om even snel naar een crate te rennen.

Guild
Guild NIAB tanks zijn goed om een harvestveld in te zappen om vervolgens 2 of 3 vijandige harvesters kapot te knallen om dan weer weg te zappen voordat er troepen komen om te kijken wat er aan de hand is.

Niels Spannenburg | Laren

GBA SPECIAL

Met dank aan:
Markus Steinbacher
Niels Disveld
Wilco de Kreij

KONAMI KRAZY RACER



Speel als Beer: Begin een Krazy GP met de baan Cyberfield 2. Vindt de blauwe diamant, hij ligt tussen de twee gaten aan het einde van de baan.
Speel als King: Begin een Krazy GP met de baan Sky Bridge 2. De blauwe diamant ligt bij de eerst jump helemaal rechts.
Speel als Viper: Begin een Krazy GP met de baan Moon Road. De blauwe diamant ligt bij de eerste sprong helemaal rechts.

TONY HAWK PRO SKATER 2





De cheats invoeren in het main menu, of pauze scherm. Doe je het goed dan beweegt het scherm.
Hou altijd R ingedrukt.
Unlock Spider-Man
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, START
Alle levels en heel veel geld
B, A, ←, ↓, B, ←, ↑, B, ↑, ←, ←
Happy face blood
START, A, ↓, B, A, ←, ←, A, ↓,
Zet de tijd op nul
←, ↑, START, boven, →
Zet bloed uit
B ←, ↑, ↓, ←, START, START
Alle levels
A, START, A, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓
Alle cheats
B, A, ↓, A, START, START, B, A, →, B, →, A, ↑, ←
Unlock Disco Zoom
←, A, START, A, →, START, →, ↑, START

hints:

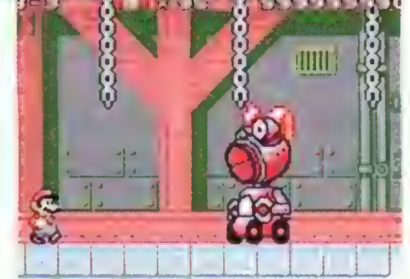
oneindige score
Unlock het cheatmenu en zorg dat perfect balance aan staat en zoek een plek op waar je rondjes kunt grinden b.v. in een pool. Nu kun je oneindig grinden en combo's maken voor vette scores.

windtunnel
Als je in de hangar over de propeller grind komt er "wind tunnel available" te staan. Ga nu naar de andere kant van het level en je ziet een pijl, spring hier doorheen en je komt in de windtunnel.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Sly Joker car
Win de Pawn, Knight en Bishop tracks in de normale moeilijkheidsgraad.
Falcon MK-II car
Win elke track in de moeilijkste moeilijkheidsgraad.
Fighting Comet car
Win de Pawn, Knight, Bishop and Queen tracks in de master moeilijkheidsgraad.
Silver Thunder car
Win de Queen tracks in de expert moeilijkheidsgraad.
Stingray car
Win de Pawn, Knight and Bishop tracks in de expert moeilijkheidsgraad.
Jet Vermilion car
Deze wagen kun je op 2 manieren unlocken. De eerste is door alle andere auto's te unlocken en de championsship 255 keer te voltooien. De andere manier is alle series in master class te voltooien met alle andere racers.
Master difficulty setting
Win de Pawn, Knight, or Bishop series in de expert moeilijkheidsgraad in de grand prix.
Demo mode
Druk op SELECT in het title screen.
In-game reset
Tijdens het spelen van een spel, druk op SELECT + START + A + B.
Delete saved games
Houd L + R ingedrkt en zet de GBA aan. Kies 'yes' om je savegame te wissen.

SUPER MARIO ADVANCE



Hints:
Buizen in 6-1
Rond het einde van het level zijn er veel buizen één ervan heeft de sleutel: 5e van right.
Birdo's Strikje
Je kan Birdo's strikje afpakken door op haar hoofd te staan en B te drukken, dit lukt alleen bij de groene en rooie.
Versla Wart
Om Wart te verslaan, moet je de groente die de machine gooit in z'n bek gooien, hij opent z'n bek alleen als hij aanvalt.
Yoshi's Challenge
Speel de game uit en save je game na afloop van de credits. Tijdens Yoshi's Challange liggen er in elke level twee eieren die moet je vinden zonder dood te gaan. Lukt het dan kun je met Yoshi spelen.
Oneindig veel levens
5-3 Als je de grot uitgaat ligt in een van de struiken een schild gooi 'm en ga erop staan, ontwijk de vijanden en laat het schild ze afmaken zo krijg je na een tijdje veel 1-ups.
Shortcut's
1-1
In de grot (met de 1-up in een bel en een vijand) moet je omhoog klimmen, en dan naar links springen, gebruik de bommen om de rotsen op te blazen, ga door de deur en je bent bij de baas van het level.
4-3
Nadat je met het ei over het water gaat kom je bij een kasteel, niet ingaan! Spring naar links om dit deel over te slaan (lukt alleen met peach).
6-3
Als je de grot uitkomt zie je drijfzand en een muur aan de linkerkant, spring het drijfzand in en houdt links ingedrukt, zodra je door de muur gaat, moet je op A rammen en links ingedrukt houden: je slaat nu een deel van het level over!
Warps
1-3
Voor het kasteel ligt een flesje pak 'm en ren naar de andere kant van het kasteel, daar staat een vaas, gebruik het flesje en ga de vaas in.
3-1
Spring bij de grote waterval naar beneden en blijf in het midden, je staat nu op een eilandje, ga de deur in en zoek daar het flesje, ren naar de vaas aan het eind, gebruik het flesje en ga de vaas in.
5-3
Kies Luigi en ga de grot uit, spring op het platform boven je, en pak het flesje, gebruik 'm en ga de vaas in

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

Verborgen go-kart mode:
Win het toernooi in de beginners, middelmatige en gevorderde.
Formula 1 Mode:
Win het toernooi in alle 4 de moeilijkheidsgraden.
High speed mode unlocked - 2QjD +D1Q 9Fy2 5B0C

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

Michael Jackson:
Selecteer de "Arcade" optie in het main menu, en druk op ←(2), →(2), ←, →, L + R.
Rumbleman:
Selecteer de "Championship" optie in het mein menu, en druk op ←(2), →, ←, →(2), ←, →, ←, L+ R.
Shaq:
Selecteer de "Survival" optie in het main menu, en druk op ←(4), →(2), ←(2), →, L + R.

RAYMAN ADVANCE

Oneindige Continues
In het continue scherm druk je op ↑, ↓, →, ←, START.

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER



GT3: A-SPEC STRATEGY GUIDE









In twee pagina's geven wij even wat tips voor GT3

Algemene tip
De game bestaat uit twee onderdelen, de arcade en de simulation. Wij adviseren dan ook om eerst te beginnen met de arcade mode omdat je op deze manier het rijden onder de knie kunt krijgen en je leert meteen de verschillende tracks kennen.

Je eerste auto
Je begint de game met een miezerige 18.000 aan credits. Daar kan je natuurlijk niet meteen die Dodge Viper of Mitsubishi Evolution Rally car van kopen. Wat dan wel:

Diahatsu Mira TR XX Avanzato R (11,140 Cr., 63 hp, FF)
Diahatsu Storia X2 (13,900 Cr., 118 hp, 4WD)
Mazda Demio GL-X (14,660 Cr., 98 hp, FF)
Mazda Miata MX-5 (16,900 Cr., 128 hp, FR)
Mazda Miata MX-5 (17,000 Cr., 118 hp, FR)
Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited (12,220 Cr., 63 hp, 4WD)
Toyota Vitz Euro Edition (12,880 Cr., 86 hp, FF)
Toyota Sprinter Trueno GT Apex (13,550 Cr., 128 hp, FR)
Toyota Vitz RS 1.5 (14,530 Cr., 108 hp, FF)
Chrysler PT Cruiser (17,980 Cr., 149 hp, FF)
Volkswagen New Beetle 2.0 (15,930 Cr., 115 hp, FF)

Maar voordat je een van deze wagens gaat aanschaffen moeten wij er even bij zeggen dat er een veel betere manier is om de game te beginnen. Het vergt echter wel een hoop doorzettingsvermogen. Je kunt eigenlijk het beste beginnen met alleen maar gouden medailles te scoren voor de B-license. Behaal je op alle proeven namelijk goud dan krijg je de Mazda Miata MX-5 gratis en voor niks. Niet dat deze wagen super is maar je kunt die 18,000 Cr. wel gebruiken om je wagen up te graden.
Kies je er echter voor om een van deze wagens te kopen dan stellen wij voor om te gaan voor de; Toyota Sprinter Trueno GT Apex of de Chrysler PT Cruiser. Ga je voor de Trueno dan heb je een aardige wagen met veel hp voor een lage prijs. Het geld dat je over hebt kun je dan steken in een Semi-Racing Muffler & Air Cleaner upgrade voor 2,800 Cr. en een Racing Chip upgrade voor 1,000 Cr. Zodoende heb je meer dan 135 hp onder je motorkap.
De Cruiser is al een krachtige machine zonder enige upgrades. Bovendien is hij FF en dat maakt de auto makkelijk bestuurbaar.

De tweede auto
Als het tijd is om je tweede auto aan te schaffen dan hebben we nog een suggestie. Ga in ieder geval voor een auto met veel hp en een hoge topsnelheid (voor een redelijke prijs), zoals de Mitsubishi 3000GT of de Nissan Skyline. Rijd met deze wagens zoveel mogelijk races en probeer ze zo zo goed mogelijk up te graden.
Als je de wagen dan helemaal volledig getuned hebt en de versnellingen wat langer hebt gemaakt is het tijd om deel te nemen aan de professional league zoals de Wind race mee te doen. Want als je hier wint dan krijg je de Mazda 787B, het is waarschijnlijk een van de meest krachtigste wagens in de game.

Tunen
De eerste upgrade die je moet halen is een Muffler & Air Cleaner, Racing Chip of een Weight Reduction. De eerste twee geven je meteen een hoop hp en het reduceren van je gewicht helpt bij de handeling en het schakelen.
En als je een auto hebt die een Turbo upgrade aan kan dan kun je gaan voor een hp upgrade met een racing intercooler.

Ook de super-soft racing slicks zijn aan te raden om aan te schaffen als je ze kunt

veroorloven. Ze zullen de wegligging van je wagen aanzienlijk verbeteren.

Wat ook een goede inverstering zal zijn is de fully customization van je versnellingsbak. Zodat je de versnellingen kunt afstellen op de baan waar je rijdt.

Een hele goedkope manier om je hp op te schroeven is om een bezoekje te brengen aan de GT Auto Car Maintenance Shop. Voor 250 Cr word je olie ververst en zal je hp aanzienlijk stijgen. Kijk dus ook niet vreemd op als je een auto van 900+ hp ineens ziet veranderen in een monster van bijna 1000 hp.

Veel GT gamers zullen snel veel geld willen verdienen zodat ze die dope en vooral supersnelle wagens aan kunnen schaffen. Ook voor jullie hongerige honden heb ik een maniertje om snel veel geld te verdienen.
Zorg dat je mee doet aan de Amateur League German Touring Car Challenge. Het zijn vijf races van drie rondjes. Zorg ervoor dat je de eerste vier races als eerste eindigt. Save de game. Nu doe je mee aan de vijfde race en als je begint dan quit je meteen de race. Nu heb je het kampioenschap gewonnen en win je in totaal 70,000 Cr plus een auto. Als je geluk hebt dan win je een Opel Astra Touring Car en die kun je dan weer verkopen voor 145,000Cr. een uurtje racen levert dan al snel ongeveer 900,000 Cr. op. Snel verdient toch.

Driving Skillz
Even een tip voor alle beginnende GT gamers, let op dat je vroeg remt zodat je langzaam de bocht ingaat. Op deze manier kun je namelijk al redelijk snel weer vol gas geven en met hoge snelheid uit de bocht komen. Rem je laat dan ben je halverwege de bocht je wagen nog steeds aan het corrigeren en heb je totaal geen snelheid.
Een ander punt, wat er overigens wel heel cool uitziet maar totaal geen zoden aan de dijk zet, is met spinnende banden door een bocht glijden. Zorg ervoor dat je te allen tijden grip hebt. Rijd dus efficiënt, rem vroeg zodat je snel uit de bocht kunt versnellen.
Een tip van onze kant is ook dat je op zoek gaat naar een rempunt op de baan. Zorg dus dat je iets vindt waarvan jij weet op dit moment kan ik mijn rem intrappen en ga ik met de juiste snelheid de bocht in.
Zorg als je remt ook niet dat je volledig je rem indrukt, op deze manier blokkeren je wielen en zal je wagen alsnog gaan glijden en moet je weer corrigeren voordat je gas kan geven. Het beste is om pompend te remmen, op deze manier sta je ook iets eerder stil en heb je de wagen nog steeds onder controle.

De verschillende wagens

FF
Met snelheid op de bocht af rijden.
Gas los stuur in en tik even op de rem
Blijf insturen en op het moment dat de wagen geen onderstuur meer heeft gas geven.
Probeer je banden recht te houden voor maximale acceleratie
Houdt het gas erop en je rijdt met topsnelheid uit de bocht.

FR / MR
Met snelheid op de bocht af rijden.
Rem in een rechte lijn, banden recht houden dus.
Na het remmen stuur je in, nog geen gas geven anders spint de wagen.
Als de wagen normaal grip heeft geef je weer gas en stuur je tegen als de auto dreigt te slippen.

4WD
Met snelheid op de bocht af rijden.
Rem in een rechte lijn, stuur in en tik even op de rem.
Geef gas op het moment dat de wagen met een normale slide bezig is.
Houd het gas erop en de auto zal door de bocht driften.

In GT3 hebben we ook weer te maken met banden slijtage. Het kan dus voorkomen dat je pitstops moet maken. Even een paar tips.
Als je een race rijdt van 5 rondes met bandenslijtage dan stellen wij voor om de T5 Racing Tires te gebruiken omdat je met deze banden de vijf rondes wel uit kan rijden zonder een pitstop te maken.
Bij een race over 10 rondes kan je beter kiezen voor de T2 Racing Tires. De CPU moet dan in die race zeker een keer stoppen terwijl jij hem gewoon uit kunt rijden.
Pas echter wel op dat de T2 banden even wat langer nodig hebben om opgewarmd te worden dan de T5 banden. Als je op een setje nieuwe banden de pitstraat verlaat pas dan op dat je niet snel te veel wilt aangezien de banden nog niet de nodige grip zullen hebben.

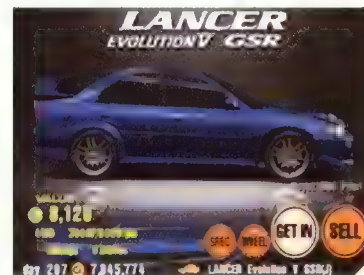
Rally en regen
Een heel ander onderdeel van GT3 is de rally. Wat betreft rijvaardigheid, hier gelden eigenlijk bijna dezelfde regels als voor de wegraces. Vroeg remmen en zorg ervoor dat je niet glijdend de bocht door gaat. Glijden betekent geen grip en dus loop je onnodig tijdverlies op.
Voor de regen track, Special Stage Route 5 Wet, gelden bijna dezelfde regels. Hier moet je echter iets voorzichtiger te werk gaan omdat je wagen dreigt door te glijden in een bocht. Zorg op deze track dat je zoveel mogelijk in een rechte lijn remt om het glijden te voorkomen.

Cheats
Ja er zijn cheats, niet echt supercheats voor alle auto's enzovoorts maar kleine handige cheats.
In de arcade mode, als je de moeilijkheid kiest, houd je L1+R1 ingedrukt als je op Hard staat. Er verschijnt nu Professional. Bereid je maar voor op 10 rondes met pitstops en bandenslijtage. Ik kan je verzekeren dat je van goede huizen moet komen om dit tot een goed einde te brengen.

Je auto gratis upgraden. Je hebt voor deze cheat wel twee memorycards nodig. Sla je spel op zowel Memory card 1 als 2 op. Koop de auto die je wilt en ga hem tunen (ligt er maar net aan hoeveel geld je hebt) koop dus zoveel mogelijk. Nu sla je de game op memory card 2 op. Na het opslaan laad je de opgeslagen data van memory card 1.Als het goed is staat daar de originele game data op. Nu ga je naar Home en dan selecteer je Trade. Daar selecteer je Load Garage Data van memory card 2. Nu kun je de getunede auto's voor een prikkie kopen.

Leuke auto's
We hebben even een paar dope auto's op een rijtje gezet die echt de moeite waard zijn om te hebben en hoe je ze kunt winnen.

Haal allemaal goud in de Beginner League
Lancer Evolution V GSR



Haal allemaal goud in de Amateur League
Dodge Viper GTS-R TEam Oreca



Haal allemaal goud in de Professional League
F686/M



Haal allemaal goud in de Rally
Suzuki Escudo Pikes Peak Version



Haal allemaal goud in de Endurance
F094/H



De game 50%
Chevrolet Corvette C5R
De game 75%
Mazda 787B
De game 100%
F094/S
Alle races in Simulatie mode
F688/S
Breng de Time Attack Mode op je naam
Panoz Esperante GTR-1

KOMKOMMERTIJD

Dat het zomer is merken we niet alleen aan het relatief geringe aantal games dat in deze periode uitkomt. Kijk je naar zowel de releases van nieuwe games als van nieuwe hardware, dan zie je elk jaar weer een dalletje in de maanden juni t/m augustus en een grote piek richting de wintermaanden. Logisch is dat natuurlijk wel een beetje, want iedereen heeft (of moet zelfs nog) zijn geld aan de bar op een of ander lau eiland uit(ge)geven. Neemt niet weg dat ik hier helemaal niets te melden heb natuurlijk. Kijk maar eens hoe Guillemot een mazzeltje heeft, Plantronics een deal met Bill sluit en hoe je er altijd voor kunt zorgen dat je genoeg opslagcapaciteit bij je hebt, zonder met tientallen floppy's te hoeven zeulen.
Op het moment dat ik dit schrijf (en dat is zoals gewoonlijk natuurlijk het laatste moment) beginnen hier trouwens allemaal leuke Game Boy Advance goodies binnen te druppelen. En da's best jammer, aangezien het nu mijn beurt is op vakantie te gaan en dat betekent dat Jeroen de mazzel heeft deze shit te kunnen gaan testen.
GBA-liefhebbers -en dat moeten er gezien de verkoopcijfers van de nieuwe handheld aardig wat zijn- hou nummer 10 in de gaten dus...



NIELS

MAZZELTJE



Die gasten bij Guillemot moeten zich rot gelachen hebben toen ze ontdekten dat hun Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (TFFRW) voor de PC het ook bij Gran Turismo 3 bleek te doen. USB is USB moeten ze gedacht hebben en dus kun je best eens kijken wat er gebeurt als je zo'n PC-stuurtje op je PlayStation 2 aansluit. En verdomd dat het werkt! In de test in ons januari nummer van dit jaar heb je al kunnen lezen dat dit stuur tot de beste op PC-gebied behoort. Alleen het SideWinder Force Feedback Wheel van Microsoft wist met 4½ ster op een halve ster hoger uit te komen. Het TFFRW heeft een sterke mate van force feedback, en dat merkten we bij de test met GT3 wederom. Je moet echt behoorlijk knijpen wil het ding niet door je handen glijden. Vergelijk je hem met Logitech's officiële GT3-stuur dan komen er twee grote verschillen naar voren. Logitech's stuur heeft een veel minder zware force feedback en voelt een stuk lichter (en ook wat goedkoper) aan. Hierdoor bleek het sturen met dit officiële stuur trouwens wel wat makkelijker, of beter gezegd toegefelijker te sturen. Het PC/PS2 stuur van Thrustmaster kost nog steeds f 369,- terwijl het stuur van Logitech in pakket met GT3 op f 419,- komt.
Gezegd moet worden dat de race ervaring er duidelijk op vooruit gaat en ik trouwens met beide sturen behoorlijk in de buurt kwam van de tijden die ik normaal met een gamepad haal. In de buurt, niet er onder!

XBOX HEADSET

Wen er alvast maar, binnen een jaartje of twee zitten we allemaal te gamen met een headset op. Op de PC kun je er al een tijdje mee aan de slag (alhoewel we ons afvragen of het al veel gebeurd), Sony heeft aangekondigd dat je SOCOM: US Navy Seals kunt gaan spelen met behulp van een microfoontje en Xbox presenteerde onlangs samen met Plantronics de Xbox headset. Je plugt de set rechtstreeks in op de Xbox. De noise cancelling functie maakt het mogelijk dat je razendsnel over kunt schakelen gesproken commando's en de bevelen die je geeft via toets- en muiscombinaties. De headset moet bij de launch van de Xbox in de winkels liggen.
Persoonlijk moeten we er nog een beetje aan wennen. Je ziet er uit als een secretaresse uit zo'n callcenter. Gelukkig maakt de coole vormgeving en Xbox-groene kleur samen met het logo al snel een hoop duidelijk. Daarnaast weet iedereen die wel eens een potje Team Fortress Classic of Delta Force met behulp van een headset heeft gespeeld dat echte stemmen de boel nog stukken meer pakkend maken. Dan dus maar een beetje voor lul staan.



16 MB SLEUTELHANGER

Zou het niet tof zijn als je altijd een aantal MB opslagcapaciteit bij je had, zonder met tien diskettes rond te hoeven lopen? Altijd handig als je even wat savegames of MP3-tjes naar of van een vriend wilt meenemen. Importeur Holland Global heeft dan iets voor je gevonden, genaamd de Pen Drive. In eerste instantie dachten wij een zoveelste sleutelhanger op de redactie binnen te hebben gekregen, toen echter bleek dat het om de 128 Megabit, oftewel 16 MB versie van de Pen Drive ging. Het opslagmedium is superlicht, niet langer dan mijn wijsvinger en niet iets breder dan mijn duim. Als je het 'dopje' eraf haalt verschijnt een USB-stekker die rechtstreeks in je PC geplugd kan worden. Heb je de ME of 2000 versie van Windows dan zal het ding direct herkend worden en kun je vervolgens via je Verkenner bestanden gaan uitwisselen. Daarbij gaat een LED branden zolang er dataverkeer plaatsvindt. Dat laatste gebeurt door gebruik te maken van flash geheugen trouwens met een pittige snelheid. Heb je een andere versie van Windows dan zul je eerst een bijgeleverd drivertje moeten installeren. Naast de 16 MB versie zullen we in de toekomst ook nog andere versies kunnen verwachten. Al met al een erg handig ding dat momenteel mijn sleutelbos siert. De prijs mag er helaas ook wezen, want voor deze versie betaal je al snel f 179,-. Kijk voor meer informatie op www.pendrive.nl



POWER SALES 79

POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Ik verkoop Pokémon Gold & Silver. Prijs: ƒ80,-. Mail naar: siefat@mailroom.com

Te koop: Game Boy Color, kleur paars. Prijs: ƒ150,-. Tel.0618014423 (omgeving Vianen) en vraag naar Lourens. Bellen na 15.00 uur. Mail kan naar: lvbeest@dds.nl

Te koop gevraagd: WCW Vs. NWO Revenge voor de N64. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0623764165 (tussen 15.00 en 20.00 uur) of mail naar: Marv_P13PapaRoach@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers en een memory / rumblepack, een memorypack, een rumblepack en elf spellen waaronder Zelda: Majora's Mask, Perfect Dark en The World Is Not Enough. Alles voor ƒ500,-. Tel.0297-241699 (omgeving Utrecht) en vraag naar Danny.

Te koop: Een Roodkleurige en een geelkleurige Game Boy voor ƒ50,- per stuk. SNES scope met draagtas en een spel voor ƒ50,-. Tel.0612823887 (omgeving Breda) en vraag naar Sander. Mail naar: veen8x@hotmail.com

Te koop gevraagd: Een Game Boy printer. In goede staat. Over de prijs worden we het misschien wel eens. Wel graag in de omgeving van Dordrecht. Heb jij er een en wil je hem verkopen? Mail dan naar: richard_verkerk@hotmail.com

Te ruil aangeboden: Mijn Nintendo 64 met accessoires en spellen tegen jouw Dreamcast met minimaal twee a drie spellen. Interesse? Tel.024-3444208 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Jasper. Bellen tussen 20.30 uur en 21.30 uur. Geen vervoer.

Te koop aangeboden: SNES met twee joypads, één joystick en vijf spelcassettes (één daarvan is vijf in één) en een super Game Boy. Alle boekjes zitten er nog bij, ook de doosjes. Alleen van de SNES ben ik de doos kwijt. Vaste prijs: ƒ250,-. Heb je interesse? Tel.0617796603 (omgeving Hoofddorp) en vraag naar Thierry of mail naar: thierrydelamar@planet.nl.

Te koop: Twee spellen voor de GBA, niet gebruikt: Kuru Kuru Kururin en F-Zero X Maximum Velocity. Nieuwprijs (samen) ƒ200,-, mijn prijs: ƒ125,- (samen) en per stuk maar ƒ75,-. Als je interesse hebt mail dan naar: marshal@planet.nl. (omgeving Alkmaar).

Te koop: Een Nintendo 64 Pikachu editie, twee maanden oud met het spel GoldenEye 007 en één controller. Alles met doos en handleiding en ook codes voor GoldenEye 007. Prijs circa: ƒ210,- (over prijs valt te handelen). Inclusief verzendkosten circa ƒ220,-. Interesse? Tel.045-5245867 (omgeving Limburg) en vraag naar Jan of mail naar: jacobi@cuci.nl Geen vervoer.

PLAYSTATION

Te koop gevraagd: Omgebouwde PSone met minimaal één controler. Spellen hoeven er niet bij, mag wel. Prijs maximaal: ƒ200,-. Tel.013-5438811 (omgeving Tilburg) en vraag naar Rein.

Te koop gevraagd: Het spel Bloody Roar 1 of 2 voor de PSone. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: Lodewijkpollemans@hotmail.com of bel tel.0610343085.

■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !

Dreamcast, nu fl. 299,-

- inclusief het spel chu chu rocket, internet software en een joypad
- deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 2 games



GAME BOY ADVANCE Fl. 289,- | Fl. 289,- | Fl. 989,-

Playstation

ACE COMBAT 3	54.95
ALIEN RESURRECTION	79.95
ALONE IN THE DARK 4	99.95
BUST A MOVE 4	39.95
C-12	99.95
CAESARS PALACE 2	39.95
COLIN MCRAE RALLY 2	54.95
CHASE THE EXPRESS	99.95
CRASH BAND. 1/2/3	54.95
CRASH TEAM RACING	54.95
DIGIMON	99.95
DINO CRISIS 2	79.95
DISNEY'S TARZAN	54.95
DRAGONBALL FINAL B.	99.95
DRAGONBALL ULT. BAT.	99.95
DRIVER 2	99.95
DUKE NEKEM LAND OF	39.95
DUKES OF HAZARD	39.95
FEAR EFFECT	59.95
FEAR EFFECT 2	109.95
FIFA 2001	119.95
FINAL FANTASY 7	54.95
FINAL FANTASY 9	139.95
FORMULA ONE 2001	99.95
GTA 2	29.95
HARVEST MOON	99.95
IN COLD BLOOD	54.95
I.S.S. PRO EVOL. 2	119.95
KOUDELKA	59.95
LEGO RACERS	29.95
LMA MANAGER 2001	119.95
MAT HOFFMAN	119.95
MEDAL OF HONOR	54.95
MEDAL OF HONOR 2	119.95
MONOPOLY	59.95
NEED FOR SPEED 4	39.95
PLAYER MAN. 2001	69.95
QUAKE 2	59.95
RAINBOW SIX	39.95
RAYMAN	39.95
RED ALERT	25.00
ROLAND GAROS 2001	59.95
SOUL REAVER	39.95
SPEC OPS 2	39.95
SPEC OPS 3	39.95
SPYRO 2	54.95
THE SIMPSONS WR.	69.95
TIME CRISIS 2 + GUN	129 95
TOMB RAIDER 5	79.95
VAGRANT STORY	119.95

ACCESSOIRES:

DUAL SHOCK	69.95
MEMORY CARD	19.95
PLAYSTATION (PSONE)	289.00
RGB CABLE	19.95
SONY MULTITAP	69 95
SONY STUUR	189.00

Playstation 2

ALL STAR BASEBALL	139.95
CRAZY TAXI	129.95
DEAD OR ALIVE 2	139.95
DONALD DUCK	149.95
DYNASTY WARRIORS	139.95
EXTERMINATION	139.95
F1 RACING CHAMP.	99.95
FIFA 2001	149.95
FORMULA ONE 2001	139.95
FUR FIGHTERS	139.95
GAUNTLET	139.95
GRAN TURISMO 3	139.95
INT. LEAGUE SOCCER	139.95
INT. SUPER. SOCCER	129.95
KNOCKOUT KINGS	139.95
LE MANS 24 HOURS	139.95
MADDEN 2001	139.95
MDK 2	139.95
MONKEY ISLAND	139.95
MOTO GP	139.95
MTV MUSIC GEN. 2	139.95
NBA LIVE 2001	139.95
NBA STREET	139.95
NHL 2001	139.95
ONI	139 95
ONIMUSHA	139.95
QUAKE 3	139.95
RED FACTION	139.95
RIDGE RACER 5	139.95
RING OF RED	139.95
RUMBLE RACING	139.95
SHADOW OF MEMOR.	139.95
SILPHEED	139.95
SKY ODYSSEE	139.95
SKY SURFER	139.95
SMUGGLER'S RUN	139.95
SSX	139.95
STAR WARS STARF.	139.95
SUPER BOMBAD RA.	139.95
SUPER BUST A MOVE	59 95
TEKKEN TAG	139.95
THE BOUNCER	139.95
THE FLINTSTONES	139.95
TIGER WOODS	139.95
TOKYO XTREME RACE	139.95
UEFA CHALLENGE	139.95
UNREAL TOURNAM.	149 95
WACKY RACES	139 95
ZONE OF THE ENDERS	139.95

ACCESSOIRES:

ACTION REPLAY 2	129.95
DUAL SHOCK 2	74.95
DVD AFSTANDSBED.	59.95
HORIZONTAL STAND	34.95
MEMORY CARD	99.95
PS 2 CONSOLE	989.00
VERTICAL STAND	34.95

Dreamcast

18 WHEELER	109.95
ALONE IN THE DARK	129 95
BANGAI-O	59 95
CAESARS PALACE	79.95
CHICKEN RUN	79 95
CONFIDENTAL MIS.	129.95
CRAZY TAXI 2	109 95
DAVE MIRRA	79 95
DAYTONA 2001	129 95
DEAD OR ALIVE	129 95
DINO CRISIS	79 95
DONALD DUCK	79 95
DUCATI WORLD	79 95
EURO. SUPER LEAG.	129 95
EVIL DEAD	129 95
FIGHTING FORCE 2	59 95
FIGHTING VIPERS 2	129 95
GIGA WING	79 95
GRANDIA 2	129 95
GUNBIRD 2	79 95
HIDDEN & DANGER.	79 95
NBA 2K	79 95
NHL 2K	79 95
PHANTASY STAR	129 95
POWER STONE 2	59.95
PROJECT JUSTICE	129 95
QUAKE 3	59 95
RESIDENT EVIL 3	79 95
SEGA EXTR. SPORTS	79 95
SEGA RALLY 2	59.95
SHENMUE	139.95
SILENT SCOPE	79.95
SKIES OF ARCADIA	129 95
SONIC ADVENTURE 2	109 95
SONIC SHUFFLE	129 95
SPACE CHANNEL 5	79 95
SPACE RACE	59 95
SPIDERMAN	99 95
STR FIGHT. ALPHA 3	79 95
STR. FIGHT. DOUBLE I.	79 95
SUPER RUNABOUT	79 95
THE HOUSE OF DEAD	59 95
TOMB RAIDER 5	79 95
TONY HAWK 2	99 95
TOY RACER	39 95
UNREAL TOURN.	99 95
VANISHING POINT	79 95
VIRTUAL ATHLETE	59 95
VIRTUA STRIKER 2	59 95
WACKY RACES	79 95

ACCESSOIRES:

KEYBOARD	59.95
RGB CABLE	29 95
RUMBLE PACK	49 95
SEGA CONTROLLER	79 95
SEGA MOUSE	79 95
VISUAL MEMORY	79 95

Nintendo 64

A BUG'S LIFE	39.95
AIDYN CHRONICLES	169.95
ARMY MEN	59.95
BANJO TOOIE	159.95
BLAST CORPS	39.95
BLUES BROTHERS	59.95
CASTLEVANIA	59.95
CHOPPER ATTACK	39.95
CONKER	189.95
DAFFY DUCK	59.95
DAIKATANA	59.95
DONALD DUCK	129.95
DONKEY KONG + EXP.	159.95
DUKE NUKEM	39.95
EXCITEBIKE 64	139.95
F1 WORLD GP 2	39.95
F-ZERO X	39.95
GEX 64	39.95
GOLDENEYE	89.95
HERCULES	59.95
HYBRID HEAVEN	59.95
HYDRO THUNDER	39.95
KIRBY 64	139.95
MAGICAL TETRIS	39.95
MARIO KART 64	89.95
MARIO PARTY	79.95
MARIO PARTY 2	139.95
MARIO TENNIS	79.95
MICKEY SPEEDWAY	159.95
NBA COURTSIDE	39.95
PERFECT DARK	159.95
PGA GOLF	59.95
POKEMON SNAP	79.95
POKEMON STADIUM	159.95
RAKUGA KIDS	59.95
RIDGE RACER 64	59.95
SCOOBY DOO	169.95
STAR WARS NABOO	159.95
STAR WARS RACER	59.95
SUPER SMASH BROS	119.95
TAZ EXPRESS	129.95
TEIGERTJE	129.95
THE WORLD IS NOT EN.	129.95
TOP GEAR OVERDRIVE	39.95
TOY STORY 2	59.95
TWISTED EDGE	39.95
V-RALLY '99	39.95
VIGILANTE 8	39.95
VIGILANTE 8 SEC. OFF.	39.95
WIEOUT 64	39.95
WWF NO MERCY	169.95
ZELDA MAJ. MASK	159.95

ACCESSOIRES:

CONTROLLER	69.95
EXPANSION PACK	69.95
MEMORY CARD	59.95
N64 + MARIO 64	249.00

Gameboy ADVANCE

ARMY MEN	109.95
CASTLEVANIA	119.95
CHU CHU ROCKET	139.95
EARTHWORM JIM	139.95
FIRE PRO WRESTLING	139.95
F-ZERO	99.95
GT ADVANCE	119.95
IRIDION 3D	139.95
KONAMI KRAZY RACE	119.95
KURU KURU KURURIN	99.95
NAMCO MUSEUM	139.95
PINOBEE	119.95
PITFALL	139.95
RAYMAN	119.95
READY 2 RUMBLE 2	119.95
SUPER MARIO	99.95
TONY HAWK 2	119.95
TOP GEAR GT	119.95
TWEETY & THE GEMS	119.95

ACCESSOIRES:

ADAPTER	19.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
BUMPER	19.95
CARRY CASE	29.95
GBA CLEAR BLUE	289.00
GBA CLEAR RED	289.00
GBA PURPLE	289.00
GBA WHITE	289.00
LIGHT	24.95
LINK CABLE	19.95

Gameboy COLOR

ALONE IN THE DARK	69.95
DONKEY KONG	89.95
HARVEST MOON 2	89.95
MARIO GOLF	89.95
MARIO TENNIS	89.95
MAT HOFFMAN	79.95
POKEMON GOLD	99.95
POKEMON PINBALL	89.95
POKEMON PUZZLE	89.95
POKEMON SILVER	99.95
POKEMON TRADING	39.95
RAYMAN	79.95
STREET FIGHTER 2	39.95
SUPER MARIO DX	89.95
WARIO 2/3	89.95
ZELDA DX	89.95

ACCESSOIRES:

6 IN 1 PACK	49.95
ADAPTER + BATTERY	34.95
GBC CONSOLE	189.00
WORM LIGHT	24.95

Pc cd rom

4X4 EVO	29.95
AGE OF EMPIRES 2	114.95
ALICE	49.95
ALONE IN THE DARK 4	89.95
ANACHRONOX	89.95
ANNO 1602 GOLD	39.95
ARMAGEDDON COLL.	29 95
BALDUR'S GATE 2	89.95
CHAMP. MAN. 00/01	89.95
COLIN MCRAE 2	89 95
CONFLICT ZONE	89.95
DELTA FORCE 1	29 95
DELTA FORCE 2	49 95
DELTA FORCE L.W.	89.95
DIABLO 2	89.95
DIABLO 2 ADD ON	59.95
DISNEY'S TARZAN	39.95
DRIVER	29.95
EMP.. BATTLE F. DUNE	99.95
FIFA 2001	49.95
FLY! 2	89.95
GANGSTERS 2	89.95
HALF-LIFE BLUE SHIFT	49 95
HALF-LIFE GENER.	59.95
HITMAN	89.95
MAGIX M. MAKER G6	89.95
MECHWARRIOR 4	99.95
MICR. TRAIN SIM.	139.95
MUSIC 2000	29.95
NBA LIVE 2001	89 95
NO ONE LIV. FOREVER	89 95
OPER. FLASHPOINT	89.95
RED ALERT	29.95
RED ALERT 2	49.95
ROGUE SPEAR	79.95
SACRIFICE	89.95
SEVERENCE	89.95
SIM CITY 3000	29.95
SOLDIER OF FORTUNE	49.95
STAR TREK VOY. EL. F.	89.95
STAR WARS NABOO	89.95
STARCRAFT + EXP.	39.95
STREET WARS	29.95
SUMMONER	89 95
SWAT 3	59.95
THE SETTLERS 4	89.95
THE SIMS PARTY	69.95
THEME PARK INC.	89.95
THEME PARK WORLD	29.95
TIBERIAN SUN + ADD ON	49.95
TOMB RAIDER 4	29.95
TOMB RAIDER 5	89.95
TONY HAWK 2	89.95
TRAFFIC GIANT	49.95
TRIBES 2	89 95
UNDYING	89.95
UNREAL TOURNAMENT	29.95
V-RALLY 2	29.95
Z-STEEL SOLDIERS	89.95

Playstation aanbiedingen top 10

1 tony hawk 2	54.95
2 spiderman	54.95
3 syphon filter 2	54.95
4 metal gear solid	54.95
5 driver	39.95
6 resident evil 3	59.95
7 street fighter. Alpha 3	39.95
8 final fantasy 8	54.95
9 tekken 3	54.95
10 gran turismo 2	54.95

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 crazy taxi	79.95
2 virtua tennis	79.95
3 metropolis str. Racing	79.95
4 capcom vs snk	79.95
5 jet set radio	99.95
6 hydro thunder	39.95
7 street fighter 3	79.95
8 ready 2 rumble 2	59.95
9 sega gt	79.95
10 sonic adventures	79.95

Kom ook eens naar onze winkels..

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Groningen, Spilsluizen 4





...ZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten fl. 15,-/ boven de fl. 199,- gratis!!!

Bezoek nu onze compleet vernieuwde internetsite...

WWW.NEDGAME.NL

New releases - top 10 - speciale aanbiedingen - nieuws

Te koop: Omgebouwde PlayStation met stuur, drie dual shock, multitap, vier memorycards, twee cd-rekken en circa veertig spellen onder andere: Metal Gear Solid, Syphon Filter 1+2 en nog meer toptitels. Prijs: ƒ500,-. Snelle beslissers krijgen gratis codeboeken. Interesse ?? Tel.0297-533180 (omgeving Uithoorn) en vraag naar Ruben.

Te ruil gevraagd: Resident Evil 3 voor de PlayStation. De originele versie met handleiding en alles in goede staat. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0172-539997 en vraag naar Dave.

Te koop: PlayStation met twee controllers, een stuurtje, memorycard en zeven spellen: GTA 2, Tony Hawk 1, Coolboarders 2, Ninja, NBA '97, Soulblade en F1'97. Alle kabels en een kabel voor antenne-aansluiting. Alles origineel. Prijs: ƒ600,-Tel.010-5117410 of mail naar: tbulk@worldonline.nl

Te koop gevraagd: PlayStation (liefst omgebouwd), met twee controllers (liefst één dual shock, hoeft niet), minimaal twee spellen en eventueel een memorycard of meer spellen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0578-628389 (omgeving Epe) en vraag naar Jos of mail naar: jos_sellis@zonnet.nl

Te koop: Lightgun voor PlayStation en PSone. Met het spel Time Crisis en bijbehorende zoals: verschillende standen twee keer schieten, handgun en machinegun etc, Force Feed Back and Trigger Action, voetpendaal voor betere gameplay. Alles in goede staat plus doos. Prijs: ƒ75,-. Tel.06-15084531 (omgeving Hoogharspel) en vraag naar Joshua.

Te ruil: Mijn omgebouwde PlayStation met twaalf spellen, twee controllers, een memorycard en alle kabels + twee demo cd's. Ruilen tegen jouw Dreamcast met twee controllers, minimaal een goed spel. Denk aan Soulcalibur, seaman, spiderman, shenmeu. Een vmu + memorycard en internet. Tel: 0164-684973 / 06-12718473 (omgeving Bergen op Zoom). Michiel.

PC

Te koop gevraagd: Twee (het liefst vier) 32 mb SimmRam chips, 72pins. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.073-6930580/ 06-111151257 (omgeving Alblasserdam) en vraag naar Rob.

Te koop voor PC: De PC-spellen: Vakantieracer, gamehits 3D en F1 Manager. Alle spellen in zeer goede staat. Prijs per stuk: ƒ12,50 Alles in één koop voor ƒ30,-. Tel.06-15175727 (omgeving Steenwijk) en vraag naar Dion of mail naar: dionvanrijsten@planet.nl

Te koop voor PC: Rayman 2 voor ƒ25,-. En Quake 1 voor ƒ5,-. Voor Rayman 2 moet je op zijn minst een 3dfx voodoo videokaart hebben. Interesse? Mail dan naar : mels_yo@hotmail.com (omgeving Eindhoven) en vraag naar Mels.

Te koop voor PC: Metal Gear Solid, VR Missions, Aliens vs Predator, Urban Chaos Expendable, Drak Vengeance Apache/Havoc, Screamer 2. Nieuwe McAffee virusscanner. Alles origineel in doos. Prijs in overleg. Tel.0318-511422/ 06-29514724.

Te koop: CD-rom Barbie Paardrijclub. Orgineel. Nieuw met boekje en doosje. Tel. 0413-209606 en vraag naar Linda.

Te koop gevraagd: Deer Hunter 4 voor de PC. Over de prijs worden we zeker wel eens. Mail naar: bartchompff@hotmail.com

Te koop voor PC: Soul Reaver ƒ15,-, Rollcage ƒ10,-, Wipeout 2097 ƒ10,- Destruction Derby ƒ5,-, Need for Speed 4 ƒ15,- D.O.G. ƒ7,50, Liberation Day ƒ7,50, Blood SE ƒ7,50, Mortal Kombat 3 ƒ5,-. Alles in één koop ƒ75,-. Alle spellen zijn origineel. Rollcage, Wipeout en Destruction Derby 2 zijn zonder doos en handleiding. De andere spellen zijn met doos en handleiding. Tel.0297-340368 (omgeving Aalsmeer) en vraag naar Peter of mail naar: petercomputerfreak@hotmail.com Ik heb geen vervoer.

Te koop voor de PC: Oni ƒ35,-, Black & White ƒ65,-, GTA2 ƒ10,-, Theme Park World ƒ20,-, The Sims ƒ35,-Allemaal bij elkaar: ƒ145,-. Of ruilen tegen andere spellen zoals: No one lives forever, Baldur's Gate 2, Tony Hawk 2 enz. Mail naar: rnetto@zeelandnet.nl

Te koop gevraagd voor PC: Een complete kast van Highscreen 100 mhz. Met modem graag en CD-rom. Prijs: tussen ƒ100,- en ƒ150,-. Voor de snelle bellers een Tornado-kast gratis. Tel.035-6917238/ 06-24902838 en vraag naar Danny. Liefst in de buurt van Bussum.

SEGA

Te koop: Dreamcast met garantie, twee controllers, twee VM cards, één rumblepack, modem + internet-cd, bootdisk en veertien spellen onder andere: Sonic Adventure 2. Vraagprijs ƒ675,-. Tel: 079-3165147 (omgeving Zoetermeer) en vraag naar Lars.

Te koop gevraagd: Streets of Rage 3 voor de megadrive, prijs in overleg. Mail naar metalfreak669@hotmail.com

Te koop: Dreamcast met vijftendertig spellen.(Sonic 2, Crazy Taxi2, PSO, MSR, Jet Set Radio, Daytona, I'll bleed, enz) met lightgun, 4mbnexux vmu en twee gamepads met vibration, pack met internet en garantie. Alles in doos. Prijs: ƒ799,-. Tel.06-17820920.

Te koop: Sega Dreamcast en twee controllers, memorycard (4 MEG) en eenenveertig spellen. Alles in nieuwe staat met dozen en boekjes. Internet-cd ook aanwezig. Garantie tot januari 2002. Vraagprijs: ƒ850,- Mail naar: negotiator80@hotmail.com

Te koop: Dreamcast met twee controllers, drie vmu's (waaronder een 4 in 1 card), internetdisc, en zesendertig topspellen waaronder de nieuwste: Crazy Taxi 1+2, Sonic 2, MSR, DOA2. Unreal Tournament, TR Chronicles, Shenmue, Jet Set Radio, RE: Code Veronica, Soul Calibur, en vele andere toppers. Vraagprijs: ƒ900,- of te ruil tegen PS2 (eventueel omgebouwd) met spellen. Tel.06-20869693 (omgeving Eindhoven) en vraag naar Patrick.

Te koop: Dreamcast (compleet) met House of the Dead 2, Quake 3, Arena en Chu Chu Rocket en vier demo-cd's. Prijs: ƒ300,-. Tel.06-18995855 (omgeving Velp) en vraag naar Ben.

DIVERSEN

Te koop gevraagd: Ik zoek een oud maar toch mooi spel: Outlaws. Wie kan mij daaraan helpen? Mail naar: robertpleizier@hotmail.com

Te ruil:Orphen: Scion of Sorcery (PS2). Te ruil tegen een SNES met twee contollers en spel(len). Of tegen een hele lading Nintendo 8-bit (minstens vijftien) spellen. Mail naar: m_surisiay@hetnet.nl . (omgeving Utrecht). Ik heb geen vervoer.

Te koop/ te ruil gevraagd: Alles van Final Fantasy. Tel.035-6833088 en vraag naar Dany.

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Sara Luijters, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Sebastiaan van de Water, Justin van Heesch
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
EP&PP: Marieke Bausch, Marie-José Reuwer, Marcel Wilhelmus
Restyling
Blammo, TBH/Magic Minds
Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager),
Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Eric Ariëns
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator), Jeroen Eleveld (assistent)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463362 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Direct sales: Hafid Ouchen,
Account managers: Jaap Verschoor, Janet Robben, Rocky Wilson, Stefan Joosten
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur,
serviceteam@tijdschriften.vnu.com
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs ƒ 71,40 / BFR 1500 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften



■ KRITIEK OP EEN REVIEW? LAAT HET ONS WETEN!

Ben je het niet eens met een review die wij hebben geschreven of vind je een cijfer veel te laag of te hoog, dan kun je je ei kwijt in de rubriek Second Opinion. Hier plaatsen we reviews van lezers die graag hun hart willen luchten. Dit is dus eindelijk je kans om je mening over games aan het grote publiek te presenteren. Wacht niet langer en klim in de pen.

STUUR JE SECOND OPINION NAAR:

POWER UNLIMITED
SECOND OPINION
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

RED FACTION

PU juli 2001 / PS2
Jan gaf een 88
"Red Faction is een shooter zoals we die nog niet hebben gezien op de PS2. Een sterk verhaal, heerlijke wapens en eindelijk een speelwereld die kapot kan!"

Hey PU,
Ik wou jullie er ff op wijzen dat het cijfer voor Red Faction iets te laag is. Jan heeft echt helemaal gelijk met graphics, sound en gameplay. Daar gaat 't niet om, 't gaat er om dat ie in z'n totaal maar een 88 krijgt (begrijp me niet verkeerd da's erg hoog), hij heeft alleen niets gezegd over de multiplayer-option. Die is zo vet, je kan er ook muren mee uit blazen en al die shit. En de meeste van dat soort games hebben geen multiplayer-optie (bijv. Extermination en vele anderen) daarom vind ik het een 92 waard, dan zal je denken wat kan jou die 4 punten schelen, eigenlijk niets, maar om dat jullie met de nieuwe look van de PU ook strenger zijn gaan tellen en een game tussen de 90 en 100 heel bijzonder is, vind ik dit ook van Red Faction, met z'n geweldige GEO-MOD-engine. Mzzlzz
Jorn | Internet

92 SCORE



DUKE NUKEM: TIME TO KILL

PU juli 2001 / PSX
Skate gaf een 68
"In TTK kun weer lekker uit je dak gaan. Mits je een Duke-aanhanger bent althans want ik ben bang dat de meeste gamers onder jullie liever voor action/adventures gaan die wat minder gedateerd ogen."

Yo PU,
ik ben niet volledig akkoord met de review van DN: TTK. Ten eerste vind ik dat de graphics wel een hoger cijfer zou moeten hebben dan 6 want ik vind persoonlijk dat het redelijke graphics zijn, een 7 zou beter passen. Ten tweede zou ik de gameplay een hoger cijfer geven dan 7, namelijk 8, ik heb het spel vroeger eens gespeeld en ik heb me er mee geamuseerd en ik had geen problemen met de besturing. Ten derde, van wat ik me herinner heeft DK: TTK een multiplayer optie die wel genoemd mocht worden want die is zeker de moeite waard. Ik heb er dan ook veel fun mee beleeft met mijn vrienden.
Als eindcijfer vind ik dat DK: TTK een 74 had mogen hebben in plaats van een 68.
Bart Van Langendonck | Bonheiden | België

74 SCORE



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

PU juli 2001 / GBA
J.J. gaf een 78
"F-Zero viel ons niet mee. De graphics zagen er wel mooi uit en ook de circuits waren genoeg voorradig. Maar met name de gameplay is niet uitdagend genoeg."

Beste PU,
In de PU van juli bekeken jullie alle launch-titels van de GBA. Ik was het met alle reviews eens, behalve dan degene van F-Zero: Maximum Velocity.
In het begin beschik je over drie verschillende klassen met ieder vijf circuits en als je deze uitspeelt op de hoogste moeilijkheidsgraad dan krijg je er nog een klasse bij plus een moeilijkheidsgraad. In totaal dus 20 circuits!
Ook zouden de circuits te klein zijn om te manoeuvreren. In de handleiding en in de demonstraties op de GBA zelf laten ze duidelijk zien hoe je met gebruik van het gas en de schouder-knoppen hele strakke bochten kan maken!
De circuits zouden vol liggen met power-ups en hindernissen: er zijn geen power-ups, alleen tijdelijke boosts. De 'vele' hindernissen bestaan uit mijnen, lava of ijs. Nou, wat veel.
Je zou ook enkel door je tegenstander te beuken kunnen winnen: dat is bullshit, door het beuken word je flink afgeremd! Je moet op de juiste plek je turbo's inzetten en de circuits goed kennen.
Ook de multiplayer mode is ontzettend cool.
Minpunten zijn; de slechte AI (op een hogere moeilijkheidsgraad wordt de tegenstand sneller, niet slimmer, of beter in manoeuvreren) en het feit dat de speler altijd afremt bij het beuken.
F-Zero: Maximum Velocity verdient naar mijn mening zeker een 80.
Albert Martijn Lotgering | Groningen

80 SCORE



SERIOUS SAM

PU Mei 2001 / PC
Jan gaf een 72
"Serious Sam is als een hamburger; lekker voor het moment maar als je hem op hebt, ben je eigenlijk vergeten wat je weg hebt gehapt. Gewoon effe lekker ongecompliceerd knallen dus."

Hey PU goden,
In PU 5 reviewde Jan het spel Serious Sam, hij gaf het toen een 72. Wij zijn het absoluut niet eens met hem, want dit spel verdient toch wel iets beter.
Goed het verhaal is niet super origineel maar dan hoeft het spel niet meteen slecht te zijn. Jan vindt eigenlijk het grootste minpunt van het spel de sfeer; er is niets speciaals aan.
Wij denken dat Jan te veel slagroomtaart heeft gegeten toen hij dit spel reviewde want, er is zeker wel sprake van sfeer.
Het hele spel speelt zich af in een Egyptische setting; donkere gangen en tempels, maar aan de andere kant ook groot verlichte pleinen en oases. De coole muziek maakt de sfeer helemaal compleet. Verder blijft het hele spel wel boeien want de omgevingen en graphics zijn ten eerste super mooi, en het is altijd spannend waar en wanneer er monsters de level in spawnen. Verder zijn de wapens niet bijster origineel maar wel lekker om te gebruiken (vooral de minigun).
Tenslotte zijn er goede multiplayer mogelijkheden en kun je single- en multiplayer levels downloaden van internet.
Al met al vinden we toch dat dit spel zeker wel een 85 waard is en zeker omdat het nu voor een budget prijs in de winkel ligt.
Greetz
Joris "Dr.Proton" Elenbaas & Matthieu "Natureboy" de Ronde | Internet

85 SCORE




GAME BOY ADVANCE